昭和63年 8 月 5 日発行(毎月 2 回第1・第3金曜日発行)第 3 巻第15号通巻52号　昭和61年 7 月11日第 3 種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE 250 YEN

ファミコン必勝本

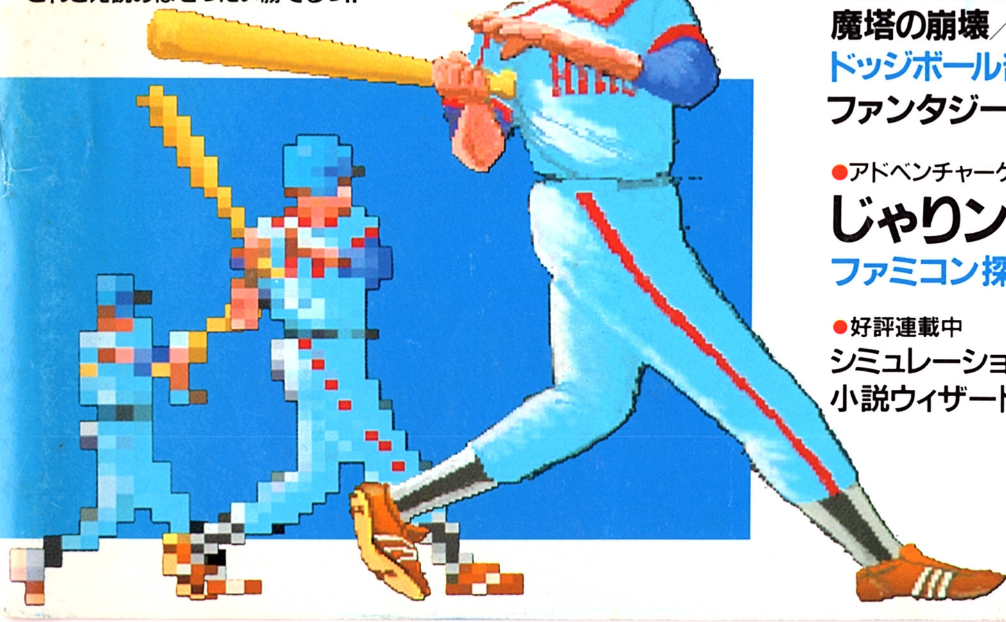


究極の野球ゲーム大特集!!

THE BASEBALL GAMES

- ☆ベストプレープロ野球
- ☆スーパーリアルベースボール
- ☆燃えろ!!プロ野球'88 決定版
- ☆究極ハリキリスタジアム

この夏の超人気ゲームのすべてを徹底解説!!
これさえ読めばぜったい勝てるっ!!



スーパーマリオブラザーズ3
めぞん一刻／イース／マイト・アンド マジック

●最新ソフト徹底紹介!!
魔塔の崩壊／コナミック・アイスホッケー／熱血高校ドッジボール部／爆闘士パットンくん／ファイナルファンタジーII／コナミック・スポーツ・イン・ソウル

●アドベンチャーゲームQ&A
じゃりン子チエ
ファミコン探偵倶楽部／リサの妖精伝説

●好評連載中
シミュレーションゲーム入門講座／PCエンジンクラブ
小説ウィザードリィ・ウィズ友の会

1988 Vol.15
8月5日号


ヨシ、いくぜっ!
富田 亮くん
東京都板橋区に住む小学3年生。
昭和54年4月17日生まれ(9才)。
好きな授業は算数。
行ってみたいところ、ハワイ。
将来はスポーツ選手を希望している。
虹の魔法のアク
レインボー
キミもタイトーの広告に出てみないか。
タイトーでは、これから発売していくファミコンソフトのイメージキャラクターを、なんと、みんなの中から大募集/TV-CMやファミコン雑誌の広告に出て、キミもヒーローになってみないか。応募方法は、写真の裏に住所、氏名、年齢、電話番号をハッキリ書いて、下のあて先に送るだけ。写真は送りかえせないから、あまり大切な写真は送らないでネ/
あて先:〒100 千代田区内幸町2-2-3 日比谷国際ビル10F タイトーファミコン事務局
「レインボーアイランド」が収録されたレコード「忍者ウォリアーズ」好評発売中!
収録内容は、いずれもゲームセンターバージョンの「レインボーアイランド」です。
レインボーアイランド TV-CM好評放映中/ サザエさん フジテレビ系毎週火曜日夜7時~7時30分、パオパオチャンネル テレビ朝日毎週月曜日夕方6時~6時50分、ホワッツマイケル テレビ東京毎週金曜日夜7時



RAINBOW ISLANDS™

レインボーアイランド

虹の魔法のアクション巨編、遂に完成。
七色のファンタジーがキミを呼んでる!

暗黒大魔王に支配され、七色の謎につつまれた「レインボーアイランド」。みんなの夢をかなえるという「魔法のダイヤモンドロッド」を求めて、さあ、危険なファンタジーの世界へ出かけよう。

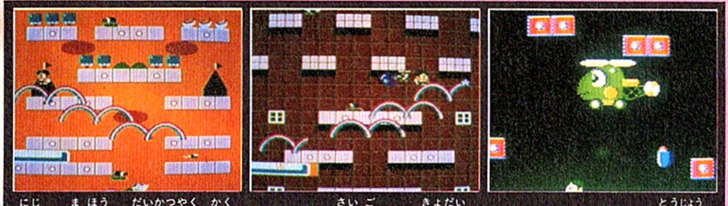
この島に平和はくるか?そしてキミの、夢はかなうか?誰も知らないマルチエンディングが、いま、キミを待っている。

………あの大人気作「バブル・ボブル」のバブルン・ボブルンが、不思議な虹使いバビーとボビーに成長して帰って来た!

虹の魔法のアクションゲーム「レインボーアイランド」。いよいよ7月新発売!

何回だって遊べちゃう!クセになるゲーム内容。

- 20を超える虹テクが使える。虹の魔法はビックリするほど奥が深いよ!
- 超かわいい敵キャラがゾクゾク出てくる<4つの不思議なワールド+タイトー人気の3ワールド+謎のワールド?>。ステージ数もなんと32ステージ!
- アドベンチャー画面なんかも、突然出てきちゃう。ゲームの中味はミステリーでホントーにいっぱい!
- 何回やってもメチャクチャ新鮮な感動のマルチエンディング!そのほか、まだまだ魅力がギッシリあるんだよ!


虹の魔法で大活躍、各ステージの最後には巨大なボスキャラクターが登場。

7月26日発売

ファミリーコンピューター用ROMカートリッジ
標準小売価格5500円

製作・発売 株式会社ディスコ

販売 株式会社タイトー®
本社 東京都千代田区平河町2-5-3 〒102
タイトーファミコン情報局 東京☎(03) 239-4000
高松☎(0878)33-6340

(CD、カセット同時発売)ビデオ「レインボーアイランド」7/21発売予定。
お問い合わせ:03-221-3151 (株)ポニー・キャニオン映像制作事業部
~7時30分



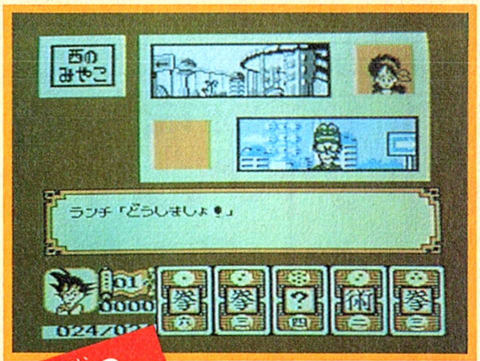
あやしろけ
ユリのこと
かずとのこと
おまもり
▶かじ
あかんぼう
おばさん「ユリさん というかたは おきのどく
でしたが、 あかんぼうは ひだりかたに
やけどを おっただけ だったそうです。

ゲーム別さくいん

●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

そろそろ夏休みの予定は決まったかな。たっくさん時間があるようにみえて、あっという間に終っちゃうのが夏休み。情報を整理して有意義な毎日を。



今回の注目ソフト

『ドラゴンボール』の2作目は、ボードゲームタイプのAVGになった。花マル急上昇、8位の『大魔王復活』

読者がえらんだほしいソフト TOP 30

ファミコン必勝本Vol.14のアンケート・ハガキより

「ほしいソフト」のTOP30の上位常連組が続々と発売になります。『めぞん一刻』『三国志 中原の覇者』『ベストプレープロ野球』今後の動きに注目して下さい。TOP30の中に「2」ものが増えているのも、最近の傾向。「3」ものの『スーパーマリオ』も含めて、前作のイメージから魅きつけられるのでしょうか。注目度は高いですね。

順位	前回	タイトル	メーカー	得点
1	4	ベストプレープロ野球	アスキー	207
2	1	究極ハリキリスタジアム	タイトー	177
3	10	ウィザードリィII	アスキー	141
4	9	じゃりン子チエ	コナミ	122
5	3	三国志 中原の覇者	ナムコ	96
6	6	めぞん一刻	ボーステック	93
7	5	イース	ビクター音楽産業	81
8	19	ドラゴンボール 大魔王復活	バンダイ	80
9	7	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	75
10	12	燃えろ!! プロ野球'88決定版	ジャレコ	63

ベストプレー、ハリスタとタッチ交替!! 野球人気はまだ続く!?

連続3号トップの座を守ったハリキリスタジアムにかわってアスキーのベストプレープロ野球が今号の第1位となった。ただし点数でみると前回ハリスタの420点に比較してややスケールが小さいか？他2本の野球ゲームは伸び悩みぎみ。漫画ファン、AVGファンの熱い支援をうけてじゃりン子チエ、めぞん一刻、ドラゴンボールが安定した人気を見せている。次号では大きな変動がそろそろありそうな予感。



※集計にあたって明らかに組織票と思われるものははずしてあります。（編集部）

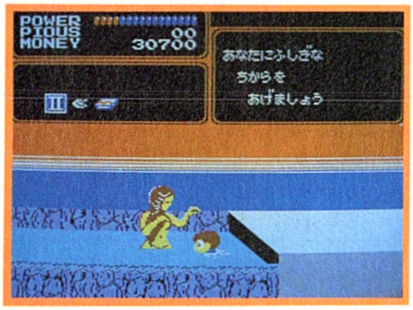
順位	前回	タイトル	メーカー
11	13	スーパーリアルベースボール	バップ
12	8	カイの冒険	ナムコ
13	14	ファイナルファンタジーII	スクウェア
14	16	不如帰	アイレム
15	—	大戦略	ボーステック
16	18	ファミコンウォーズ	任天堂
17	—	三国志	光栄
18	20	ファイナルラップ	ナムコ
19	—	ウィザードリィ	アスキー
20	11	1943	カプコン
21	15	源平討魔伝	ナムコ
22	—	聖闘士星矢 黄金伝説完結編	バンダイ
23	29	ドラゴンクエストIII	エニックス
24	23	キャプテン翼	テクモ
25	—	水戸黄門II	サン電子
26	21	飛龍の拳II	カルチャーブレーン
27	30	ファンタジーゾーンII	サン電子
28	—	サッカーリーグ・ウィナーズカップ	データイースト
29	2	妖怪道中記	ナムコ
30	25	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

●おもちゃ店売れ筋 TOP 10

『妖怪道中記』『1943』が1位、2位に。近来まれに見るアクションゲームの上位進出です。どちらもアーケードゲームとして知名度が高かったため好調な滑り出しを見せてくれました。

そして健闘する『ファミコン探偵倶楽部（後編）』。1位にはならないけど、上位には必ず食い込む粘りがある。アドベンチャーゲームの固定ファンをきちんと押さえてるってところでしょう。鳴りモノ入りで登場の『リサの妖精伝説』は、そこんとこ押さえ切れなくて9位止まりに。　（ヒラ坊）



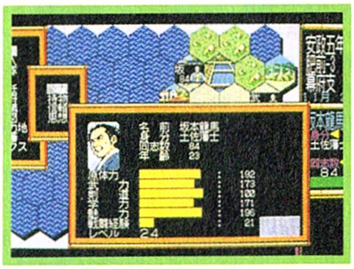
PCエンジン版が先に出たから、ファミコンでは出ないと思っていた。でも出た。まぁ、このへんの心の動きが購売意欲に弾みをつけて堂々と一位のたろすけ君。

	前回		
1	—	妖怪道中記	ナムコ
2	—	1943	カプコン
3	8	ファミコン探偵倶楽部（後編）	任天堂
4	7	ファミリースタジアム'87	ナムコ
5	1	聖闘士星矢 黄金伝説完結編	バンダイ
6	2	キャプテン翼	テクモ
7	4	ドラゴンクエストIII	エニックス
8	—	3Dホットラリー	任天堂
9	—	リサの妖精伝説	コナミ
10	3	ナムコクラシック	ナムコ

●パソコンゲーム TOP 10

おやおや？　パソコンTOP10を始めて以来ほとんど欠席しなかった『信長の野望』が珍しくチャート外になっちゃいましたね。しかしそこは光栄、黙って引き下がりはしません。新作SLG『維新の嵐』がいきなり1位にチャートインです。坂本龍馬や西郷隆盛、近藤勇といった幕末の著名人たちが、自分の思想で有力な藩を統一すべく日本全土を駆け巡るというとてつもない内容。何せ450名以上の登場人物が勝手に動き回るってんだからゲームの中でも主役になるのが一苦労ってトコでしょう。今回は1、2フィニッシュ。光栄強し！　（ベニー松山）

	前回	タイトル	メーカー／機種
1	—	維新の嵐	光栄／PC-9800シリーズ
2	—	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄／MSX2
3	10	THEプロ野球激突ペナントレース	コナミ／MSX2
4	3	ソーサリアン	日本ファルコム／PC-8800・9800シリーズ他
5	—	麻雀悟空	シャノアール／PC-8800・9800シリーズ他
6	—	Herzog	テクノソフト／PC-9800シリーズ、X1
7	8	ヨトゥーン	ザイン・ソフト／PC-8800シリーズ、MSX2
8	—	億万長者	コスモスコンピュータ／X68000他
9	—	ハイドライドIII	T&Eソフト／PC-8800シリーズ、MSX他
10	—	アッシュ	クエイザーソフト／MSX2



光栄得意の歴史シミュレーション幕末を生きた男達が大活躍！

●アーケードゲーム TOP 5

『ダッシュ野郎』が2位になりました。体感&グラフィック追求型の時代から、新しいゲーム要素&ストーリー性の時代がやってきたのかな？　とうっすら感じる昨今レースゲーム事情です。次はカーチェイスか？『ギャラクシーフォース』の面セレクトできるバージョンが登場しました。この2段階にわたる発売で、ゲームを甘やかした結果にならなければいいのですが……。『ギャラクシー〜』には、高い技術のわりに楽しませてもらった量は少ない。そんな印象が残ります。　（ヒラ坊）

テーブル型

	前回		
1	1	ワールドスタジアム	ナムコ
2	—	ダッシュ野郎	タイトー
3	2	エースアタッカー	セガ
4	5	上海	サン電子
5	4	P−47	ジャレコ

アップライト・コックピット型

	前回		
1	1	ファイナルラップ	ナムコ
2	2	コンチネンタル・サーカス	タイトー
3	3	ホットロッド	セガ
4	4	ギャラクシーフォース	セガ
5	5	アウトラン	セガ

●以上の集計は、キディランド（東京　原宿）、奥野かるた店（東京　神田）、近畿トイズバンタリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

夏休みを前にして、久しぶりに見開き9本のレビューです。しかも、人気・注目度ともに高いソフトがズラリと並んでいます。これはもう、お見逃しなく!!

7月15日〜8月5日発売スケジュール

日付	タイトル	メーカー
7/15	じゃりン子チエ	コナミ
15	ベストプレープロ野球	アスキー
15	伝説の騎士エルロンド	ジャレコ
19	Mr・GOLD	東映動画
20	ヒットラーの復活	カプコン
22	カイの冒険ザ・クエスト・オブ・カイ	ナムコ
22	コナミックアイスホッケー	コナミ
22	カラテチャンプ	データイースト
22	カケフくんのジャンプ天国スピード地獄	ビック東海
26	レインボーアイランド	タイトー
26	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン
27	めぞん一刻	ボーステック
28	ビッグチャレンジ柔道選手権	ジャレコ
29	三国志・中原の覇者	ナムコ
29	グレートタンク	SNK
29	飛龍の拳II・ドラゴンの翼	カルチャーブレーン
29	水戸黄門2・世界漫遊記	サン電子
30	スーパーリアルベースボール	バップ
8/3	太陽の神殿	東京書籍
5	爆闘士パットンくん	ソフトプロ



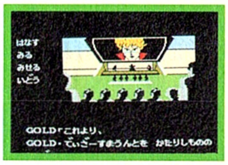
■東映動画
■7月19日発売
■¥3400
■ディスク(両面)

Mr.GOLD

主人公のキャライメージは"遠山の金さん"というユニークな近未来SFAVG。原作は遠山桜宇宙帖・奴の名はゴールド(徳間書店)。

●アニメの東映動画が作る静止画タイプのAVGっていうことでグラフィックに期待をしてたんだけど…。もうちょっとがんばって欲しかったなっていうのが正直な感想。キャラは魅力的だし、ストーリー設定だって面白そう。裁判モードなんてユニークだと思うけど、それがゲームに生きてないのが惜しい。(ハルク)

●犯人を見つけてエンディング、というAVGの今までのパターンに、その犯人に罰を与える裁判モードが加わった。AVGに新風をという意気込みは感じられるのだけど、犯人をつかまえるまでのストーリーが単純になりすぎて、本来のAVGの楽しみが欠けちゃったのが残念。(スッシー保坂)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♡♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♡♡♡♡



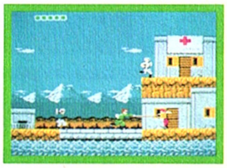
■カプコン
■7月20日発売
■¥5900
■カセット(2M)

ヒットラーの復活

ビデオゲーム「トップシークレット」をファミコン用にアレンジした作品。ストーリー・場面展開が小気味いいアクションゲーム。

●ひさびさにハマッてしまったAGなのだ。担当のヒラ坊のヒンシュクを買いながらもサンプルを1人占めにして遊んでたくらいだからね。別に"画期的な"とか"特別な"と言うほどの趣向があるわけじゃないんだけど、ゲームの命、バランスが絶妙なんだよね。個人的には絶対オススメのAGです。(ハルク)

●やはりファミコンはアクションゲーム向きのハードである。ということを再認識させてくれるソフトです。「ヒットラーの復活」におけるキャラクターの動きは業務用マシンに匹敵すると言えましょう。敵の出現数や大きさなんて2次的な要素に過ぎないのだ。全体の構成も良く、お買得の一作。(CB成沢)



難易度	★★★½☆
操作性	♥♥♥♥♡
グラフィック	♥♥♥♥♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥½♡



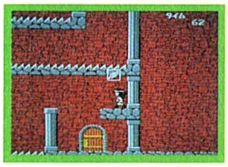
■ナムコ
■7月22日発売
■¥3900
■カセット(1M+64K)

カイの冒険

ドルアーガシリーズの3作目。面クリアタイプのパズルアクションゲームだが、思考力よりも細かい指先の操作感を楽しむタイプだ。

●敵に対してまったく攻撃できない(例外はあるが)システムやジャンプの微妙な操作性を持つこのゲームは、プレイにかなりの集中力を必要とします。ファミコンをちょっとした楽しみ、と考えてプレイしている方々は手を出さない方がよろしいですね。ストレスを高めたくはないでしょ?(CB成沢)

●このソフト、そんなに難しくないんですね。ドルアーガの塔に比べると、かなり一般のひとが遊ぶのを意識してる感じがします。それでも操作感覚にクセがあり、遊び始めは少しとまどうかも知れません。アクションゲームとしての完成度は高いので、おすすめの作品といえましょう。(田尻智)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



■コナミ
■7月22日発売
■¥3300
■ディスク(両面)

コナミックアイスホッケー

NESから移植されたスポーツゲーム。リアリティーのあるグラフィックがアメリカっぽい。ルールはファミコン用に簡略化されている。

●ホンモノっぽいグラフィックがいいね。常にコントロールできるプレイヤーが1人(1番パックに近いキャラ)に限定されてしまうのがまどろっこしいんだけど、これがFCの限界かな。ルールが簡素化されて、誰でも遊べるのもいい。ただし、アイスホッケーファンには少々もの足りないかもね。(ハルク)

●得点を決めたときのガッツポーズやスケーティング、乱闘シーンなど、キャラの動きは生き生きとしていてなかなかグッド、でもイマイチ燃えないんだよナァ。パスワークにしても、シュートにしても、自分で操作してるっていう実感がわいてこないんだ。✚キーでパックを操りたかったな。(ニョクマム古橋)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



■タイトー　■カセット（1M）
■7月26日発売
■￥5500

レインボーアイランド

ビデオゲームからの移植。虹の魔法を武器に全8ステージのクリアを目指すキュートなアクションゲーム。テクニックの種類多し。

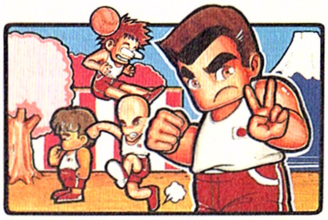
●数あるタイトーのゲームのなかでは抜群の完成度に達しているようだ。細かい所まで目が行き届いている。安心して見ていられるね。キャラクターとゲーム性がほのぼのの路線なんで、カッーとエキサイトする場面は少ないけれど、ま、それはそれでレインボーの味なんだと思う。お口に合う人、どうぞ。（ヒラ坊）

●最近のタイトーは変わった。どのくらい変わったかというとブルワーカーを一日5分間2ヶ月やり続けたぐらいだ。以前は「もう少し手をかけりゃいいゲーム」的な代モノを乱発していたのに比べ、前作『バブルボブル』にしろこのゲームにしろ仕上げが非常に丁寧。こうじゃなきゃ、いけません。（ベニー松山）



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥½♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥½♡



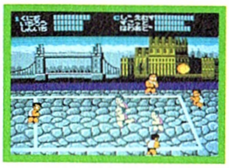
■テクノスジャパン　■カセット（2M）
■7月26日発売
■￥5800

熱血高校ドッジボール部

くにお君がファミコンでは2度目の登場。世界を股にかけてドッジボールをするコミカルアクションゲーム。非常にユーモラス。

●一応スポーツゲームなのかもしれないけど、明らかに「ファミスタ」とか「サッカー」なんかとはジャンルが違うソフトだ。ボールを間においたケンカゲームと言えるんじゃないかな。デキの方は、操作性がイマイチなのとキャラクターのチラツキが激しいのが残念といったところ。でもオモシロイよ。

●個性いっぱいの選手たち。各国のイメージ通りのグラフィックと音楽。スポーツゲームというよりも、単純にアクションを楽しむゲームですね。もうちょっとスピード感があればもっと迫力が増すんだけど、必殺シュートが決まった時や相手のシュートをキャッチした時は、ホント快感です。



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



■ボーステック　■カセット（2M）
■7月27日発売　■B・バックアップ
■￥5900

めぞん一刻

高橋留美子原作のコミックのファミコン版。一刻館での五代くんと響子さんの恋愛アドベンチャーゲーム。ち密なグラフィックが秀逸。

●アドベンチャーとしては画面転換はスピーディーなのだけれど、移動する場所が少なく、それをカバーするため時間の経過が挿入され、無意味な移動が必要になるのがちょっとつらいかもしれない。でも、キャラクターものとしては、原画に最も忠実に描かれているゲームでとても好感が持てる。（RYOII）

●まずは原作にまったくといっていいほど忠実に再現されたグラフィックに感動。セリフや表情にも原作のイメージをそのままに！という意識が強く感じられます。ただゲームの中にいきなりポンと投げ出されてしまうので、原作を読んでいない人にはちょっとツライ。キャラクターものの宿命かしら。（マッキー）



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



■ナムコ　■カセット（2M）
■7月29日発売　■B・バックアップ
■￥6900

三国志　中原の覇者

3世紀の中国統一をテーマにしたシミュレーションゲーム。武将の人材育成・配置がポイント。革新的な戦闘システムを用いている。

●これ、基本的には国盗り領土拡大ゲームなのかぁ。ということは『信長～』『独眼竜～』と同じ思考力がまた試されるのかぁ。でも、配下の武将人事てのはオモシロそう……3段階に切り替わる戦闘モードも良さそーだしぃ。ボクは迷いの境地にいる。いっそ中国にとことん興味があれば決断できるだろうに。（ヒラ坊）

●占いによる太守選択、戦闘システム、武将の重要性など、目新しい部分がかなりある。ゲームレベルと、どの太守を選ぶかで、ビギナーからベテランまで楽しめるのもいい。ただ、セーブをするのに命令書がいるのが、ツラいと言えばツラいトコだ。ゲーム自体はなかなかハマれる好ゲームではある。（北枕獲）



難易度	★★★★☆

操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥½♡



■バップ　■カセット（2M）
■7月30日発売
■￥5500

スーパーリアルベースボール

球団名・選手名をすべて実名で登場させた12球団公認野球ゲーム。独自の操作系を投・打・守・走にとり入れている。

●くろまてがクロマティに生まれ変わろうとした矢先に、当の本人が骨折してしまうというこの現実。笑えないよね。「実名だけじゃだめよん」と女神がささやいたんだろうか？　さて、このゲームの評価は操作系の慣れ具合に大いに関わる。12球団公認より重いユーザーの指の動き。楽しみは努力の後で。（ヒラ坊）

●"スーパーリアル"と銘うっているだけあって、徹底的に現実性を追求したのがこのゲーム。実際のプレイさながらの細かい操作が必要となっている。でも、これが逆にとっつきの悪さを生み出しているのも事実。ちょっと複雑すぎるんだよネッ、操作が…。慣れるまではかなり苦労するかも。（しんすけ）



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

●インフォメーション●

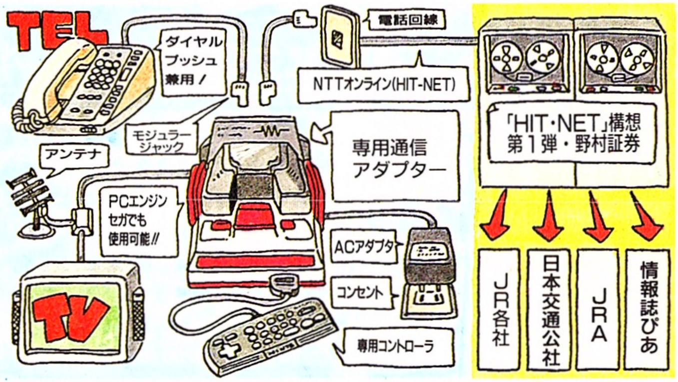
INFORMATION

2週間の間に、ゲームの周辺で起こる出来事は様々。ハードの開発情報あり、新作ソフトの発表あり。それらをぜ〜んぶまとめて、お伝えします。情報通の必修コーナーですぞ。

NEWS ニュース

今度はファミコンでチケットが予約できる!!

ファミコンがゲーム専用機である時代が終わろうとしている。ファミコンをテレビと接続するだけでなく、それに電話回線をプラスすることによって、通信機としての機能をはたすようになったのだ。6月27日付の朝日新聞は、このファミコン通信にNTTが乗り出したことを、大々的に取り上げた。さて、この「HIT・NET」構想とはいかなるものなのか？ レポートしてみよう。



以前このコーナーでお知らせした山一証券の「サンラインF」に続いて、野村証券も7月25日から、ファミコンで証券取引ができる「ファミコントレード」をスタートすることになった。実は、これ「HIT・NET」という、パソコン通信に続く第3のネットワークになる可能性もある、NTTの壮大なネットワーク構想の一部で、今後の展開が大いに期待できるのだ。

今までのワープロ通信やパソコン通信のネットワークは電話回線を使ってはいるが、発信者と受信者の間で決めた様々なルール（通信パラメータとかプロトコルというものがある）によってお互いのデータを交換しており、NTTとは直接関係がなかった。そこで、今度の「HIT・NET」構想は、NTTがそれらの個々のネットワーク間でのデータのやりとりを可能にしようというものなのだ。

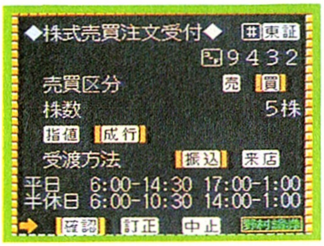
具体的にいうと、端末はファミコンでも、PCエンジンでも、パソコンでもOK。アクセスできるネットワークも、HIT・NET内の電子メールサービスやBBS(電子掲示板)だけでなく、CAPTAINやこれまでのパソコンネットにも接続できるようになる。つまり、NTT(HIT・NET)の側で、プロトコルなどの違いを調整して、通信できるようにしようというわけだ。

ところで、今回特に注目したいのが、情報提供者側。野村証券に続いて「HIT・NET」への参加を検討しているのは、「ぴあ」をはじめとして、JRA（日本中央競馬会）などだ。本格的に動き出せば、銀行やデパート、旅行代理店なども当然参加してくるだろう。となれば、自宅でチケットを購入し、支払いはクレジットで、その手続きもその場でOK。なんていうことが現実になるのだ。これはスゴイ!まだまだ可能性の段階だけど、1日も早く実現しますように。電話代がちょっと心配だけどね。



○任天堂製通信アダプターとコントローラ





○○「ファミコントレード」では、この他にも様々なサービスを受けられる

PRESENT プレゼント

映画「アキラ」御招待!!

前回お知らせした、東宝映画「アキラ」の1万人大試写会御招待。もう応募してくれたかな？ 当日はどうしても行けないっていう人に、うれしいお知らせだ。現在、ファミコンソフト「アキラ」を製作中のタイトーから、必勝本読者25組・50名に、「アキラ」の上映期間中いつでも使える特別前売券をプレゼント。希望者は、ハガキに住所・氏名・年令・職業(学年)とファミコンソフト「アキラ」はどんなゲームになるか（予想）を簡単に書いて、〒102東京都千代田区麹町5−5−5 JICC出版局 ファミコン必勝本編集部まで送ってね。しめきりは8月5日当日消印有効。大友克洋の世界を映像で楽しめる超ビッグ・チャンスをお見逃しなく!!



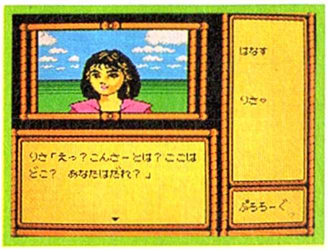


EVENT イベント

理佐ちゃんからのP!!

「あなたの勇気と知恵を理佐にください」。6月21日発売されたコナミの「リサの妖精伝説」は、電話で理佐ちゃんがヒントを教えてくれたり、理佐ちゃんの新曲の中にヒントが隠されていたりと、理佐ちゃんファンには堪えられないソフトだよね。

ところが、実はまだまだお楽しみの企画が隠されていたのだ。1つは、理佐ちゃんの新曲の中に隠されている6文字のキーワードを入力した時に出てくる暗号を書いてコナミ「理佐・プレ」係に送る。2つめは、ゲームをクリアした時に出る暗号と、最初に入力した名前、クリアするのにかかった時間を書いてコナミ「ゲー・プレ」係に送る。と、どちらもステキなプレゼント（何が当たるかはヒ・ミ・ツ）が当たっちゃうよ。あて先は、〒101 東京都千代田区神田神保町3−25 コナミ㈱の各係まで。しめきりは「理佐プレ」が8月31日、「ゲー・プレ」が7月31日、どちらも消印有効だ。ゲームをしながらキミもプレゼントをもらっちゃおう。



EVENT イベント

SBOコンテストだよ！

ビーピーエスではＦＣソフト「スーパーブラックオニキス」の発売を記念して〝スーパーブラックオニキスコンテスト〟を行うよ。

応募方法は次の通り。16×16マスのマップ用紙を作って（方眼紙などを利用すると便利かもね）それにカリバーの隠されている階のマップを記入して送ればいいんだ。

自分の名前、住所、年齢、電話番号、ファミコン必勝本でこの情報を知りました、ってことを忘れずに記入して送ってね。キーホルダーやテレホンカード等が抽選で200名にあたるんだ。これをのがす手はないぞ。奮って参加しよう。

あて先は〒226 横浜市緑区鴨居３－１－３鴨居ユニオンビル４Ｆ有限会社ビーピーエス「スーパーブラックオニキス」コンテスト係まで。期間は７月15日～８月31日。



○キーホルダーにも同様のロゴが入ります。

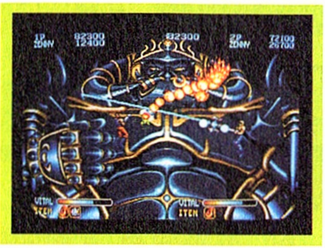
NEWS ニュース

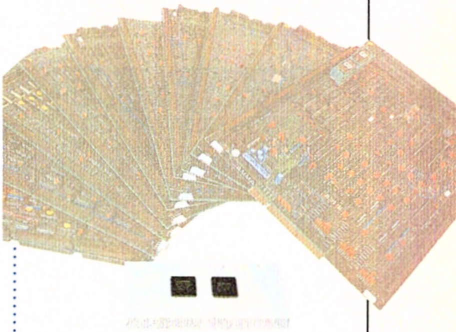
ゲーセンの革命か？

カプコンが、ビデオゲームの独自の集積回路「ＣＰシステム」を開発した。これによって、従来の大型基盤を一挙に小型化することに成功。（写真下）また、表現できるゲームの機能も格段とグレードアップするそうだ。

その第一弾として発表されたのが『ロストワールド』。ＣＰシステム御自慢の高解像度を、いやがおうにも見せつける、まるでアニメのような絵をしたシューティングゲームだ。なんでもＣＰシステムだと今まで256×192ドットで動いていたゲームを384×256ドットにするのが可能とのこと。つまり映像のきめ細かさが違うのだ。加えてスピードや色の表示方法も一段と向上しているので、とにかくゲームが派手、派手、派手。幅広のレーザービームが、蛇のように画面をうねることも。

今後は『大魔界村』『ストライダー飛龍』がＣＰシステムで登場の予定だ。





○一目見てわかる色数の多さ。大型キャラも豪快に動く。(写真上) 十枚あまりの基盤に入っているデータが、２個のチップに。(写真下)

EVENT イベント

蓄財の神様になれるかな

「ザ・マネーゲーム」（ソフエル）では、８月10日の発売日から10月31日までの期間、〝オーナーズコンペ〟を開催することになった。

このコンペでは、短期間にいかに多くの資産を作れるかを競うもの。（もちろんゲーム内でだよ）

１位～30位まで認定証とメイプルリーフ金貨。31位～100位までおもちゃ券（3000円相当）。101位～200位までザ・マネーゲーム特製テレフォンカードという、合計500名に賞品が当たるビッグなイベント。入賞できなかった人達にも抽選で300名に〝ザ・マネーゲーム発売記念・特製コインチョコレート〟をプレゼントするっていうから狙ってソンはないハズ。

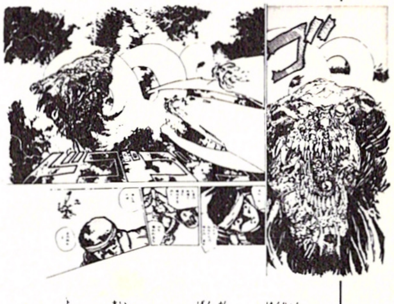
参加方法はいたって簡単。「ザ・マネーゲーム」の中に入っているアンケートハガキに必要事項を記入して送るだけ。さあ君も株の邱永漢になれ!!



COMIC コミック

「ウルティマ」コミック完成!!

ファミコンにもなった「ウルティマ」が今度はコミックになって登場だ。〝エクソダスの恐怖〟のタイトル通り、エクソダスと龍戦士との戦いは、コミック版で壮絶を極めた。ファミコン版ともパソコン版とも異なるエンディングがキミを恐怖のドン底に突き落とす！ ウルティマ・ファン必読のコミック版「ウルティマ～エクソダスの恐怖」は、７月下旬発売予定、Ａ５判、880円だ。（ＪＩＣＣ出版局）



○この世に１枚しかない原画。ド迫力！

NEWS ニュース

伊丹十三新作映画をカプコンがゲーム化!!

こちらはカプコンの新作の話題。『お葬式』『マルサの女』でヒットを飛ばす、伊丹十三の新作映画『スウィートホーム』のファミコンゲームを、映画の公開時期に合わせ、来年の初頭に発売すると発表された、ゲームジャンルはＲＰＧ。写真はその記者会見のもようだ。

ところでこの『スウィートホーム』という映画、日本映画としては珍しいホラー映画になるんだそうだ。伊丹氏らしい野心あふれる好企画といえる。しかも、安直なホラーではなく、「一切〝血〟が出ない、誰でも見られるホラー映画」を目指しているとの弁。映画を想像してみても、そしてゲームとして予想してみても画期的作品になるのはウケアイ？



またこの映画製作にあたって、特に注目を集めているのが、特殊メイクアップ担当のディック・スミス氏だ。彼は『エクソシスト』の少女首一回転ひねりや、『ゴッドファーザー』のマーロン・ブランド突然柔和晩年メイク、の離れワザをやってのけたアーチスト。『アマデウス』のサリエリのメイクアップでアカデミー賞も受賞している。

監督は新鋭の黒沢清。氏はゲームのプロデュースもするとのことだ。

「魔法の世界と日常の世界を合体できる。それがホラー映画の素晴らしい所」と語る『スウィートホーム』製作陣のみなさん！ その着眼点は、ゲームでも当てはまるはず。ゲーム界の新風を!!ろくろ首になって来年を待ってます。

TELEVISION テレビ

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週水曜夜６時～６時30分

7/20 ７月20日の〝マイケルに挑戦〟は「燃えろ!!プロテニス」。〝情報局〟では「闘将！拉麺男」、〝攻略塾〟は「究極ハリキリスタジアム」。

7/27 27日は、〝挑戦〟は「レインボーアイランド」、〝情報局〟では志村香チャンが「マイティボンジャック」に挑戦。

8/3 ３日の内容はまだ未定です。

最新生情報

スーパーマリオブラザーズ3

任天堂
10月下旬発売予定
価格未定
カセット（2M+1M）



▶スーパーマリオ3イメージイラスト。空にうかぶマリオが特徴的なんだ。

STORY ストーリー

マリオとルイージの活躍で、平和になったキノコ王国でしたが、その奥は不思議な国であふれていたのです。

こらしめたはずの大魔王クッパも、マリオのいるキノコ王国から手をひいたのですが、最近は小さな国で暴れ放題。クッパの子供、子クッパ7人兄弟が、魔法の力で各国の王様を動物の姿に変えてしまい、お城から出られません。

マリオとルイージは子クッパ退治の旅に出ることになりました。

「行ってらっしゃい。気をつけてね♥」ピーチ姫とキノピオに見送られて、2人は不思議いっぱいのキノコワールドへ向かったのです。

マリオたちのおもしろいに決まってる!!

スーパーマリオ3の大きな特徴

1 ▶3Mの大容量カセット

任天堂社内では、俗に"2000画面"と言われているほどの大スケールを誇る。前作・前々作の約3倍の量。画面数がすべてではないにしても…すごい。

2 ▶マップモードが新設定

マップモードで子クッパを追う。つまり、どのルートで各ワールドをクリアしてもいいんだ。昔はまったくなかった新しいマリオの楽しみだ。

3 ▶しっぽマリオになれる

チビマリオ→スーパーマリオ→ファイヤーマリオのパワーアップのほかに、「しっぽマリオ」がある。空中歩行・しっぽ攻撃・ブロック割りができるぞ。

4 ▶攻撃方法・アイテムが追加

ノコノコなどの亀タイプのキャラを、マリオは持って歩くことができる。さらにその甲羅を武器に、敵をやっつけ、ブロックをこわすこともできる。

5 ▶面白い地形・敵が増えた

一方通行で昇れる壁に滑る坂道と地形も豊富に。敵キャラも、肥満プロス、巨大なプクプク、子連れゲッソー、骨ガメなどユーモラスなのが大集合。

拝め!!これがスーパーマリオのタイトル画面だ!!



子クッパと戦え！ 王を救え！

みんなが知ってるマリオだから、話は早い。アクションモードのしくみと雰囲気は、上の写真でわかってもらうことにして、ここでは『スーパーマリオブラザーズ3』の新システム――マップモード（残念ながら、写真は未公開）について説明しよう。

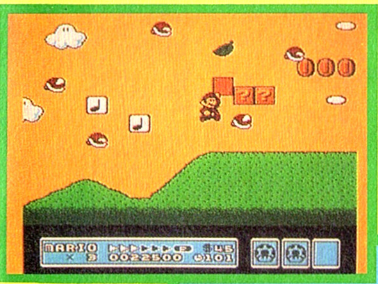
『スーマリ3』は、今までのマリオとはゲームの目的が微妙に違う。1・2では「面クリア」が目的だったのに対し、3では「子クッパ退治」が目的といえる。だから人によって子クッパを倒すルートが違うなんてことがありえるわけね。

さあ、そこで登場するマップモードの話！

ゲームには、全部で8つのワールドがあって、それぞれタテ・ヨコに入りくんだマップが設定されている。子クッパは、このマップ上をいつも移動してるんだ。

その子クッパのいるエリアのアクション画面で、面クリアすれば……見事、子クッパ退

新しいマリオの新しいアクションモード





マリオの残り人数。もちろん3人からスタート

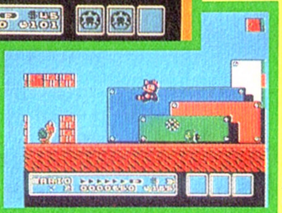
パワーメーター。満タンになると宙を飛べる

集めたコイン数。100枚集めれば、当然1up

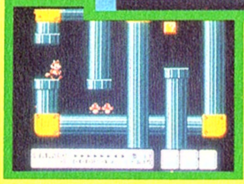
スコア表示だ。最高得点は何点だろうか？

これもお馴じみ、残りタイムの表示

クリア時にもらえるボーナスカードの表示

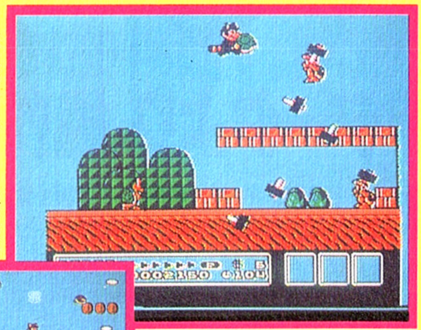


▲しっぽマリオになれるはっぱ発見!!



▲忍者くんタイプの昇れる壁も

◀地下には土管の迷路もある



▶敵の甲羅を持って、攻撃体制に入るマリオ。狙えーっ!!



▼しっぽマリオで宙を浮く。パワーメーターを貯めよう

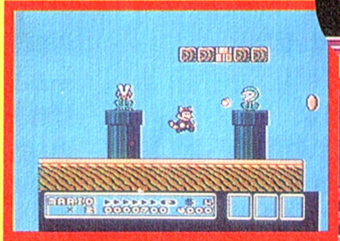
地形・背景がパワフルに

今までのブロック・土管・つたなどに加えて、いろいろ追加／　斜めにスルスルと滑べるスロープなどはその好例と言えるだろう。

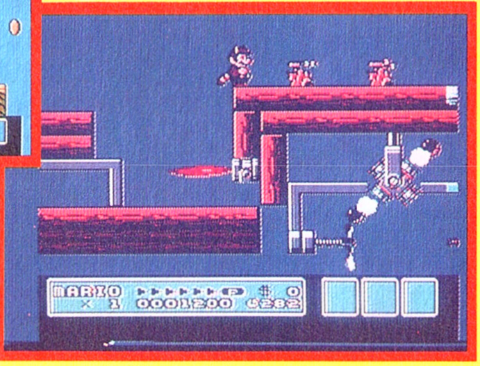
攻撃のしかたが、グッと多彩に



空を飛べる、敵を持ち上げられる。この2つの能力もマリオは身につけたので、ゲームの楽しみがぐっとワイドに。テクニックもたくさんあるはず。



▶新しい敵。火を吹くフラワー「ファイアパックン」の攻撃。敵も強化されてるようだ



◀子クッパがいつも乗っている飛行船。超大型なので、写真はその一部に過ぎない

敵もスケールアップした

『スーマリ3』の敵は、すでに馴じみのある敵が多い。で、一般的に大型化、凶暴化しているんだ。なかでも子クッパの乗ってる飛行船はデッカイ!!

治となるわけだ。

ところが、その面をクリアできないと子クッパを取り逃したことになり、子クッパは飛行船に乗って他の場所へ逃げてしまう。そしたらもう、追いかけるしかない／

とまあ、こんな感じで1つのワールドをクリアするにはマップモードでクッパとの追いかけっこに勝たなくてはいけないんだね。

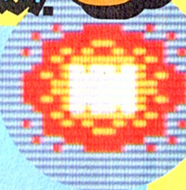
1－1の次は1－2だとばかり思ってたマリオに、こんな子クッパ退治"作戦"の要素が入った。それが、『スーパーマリオブラザーズ3』の最高におニューなところだ。

スーパーマリオを完全にマスターしちゃった人から、ビギナーまで。『スーパーマリオブラザーズ3』はやっぱり注目もののようだ。



スーパーマリオブラザーズ SUPER MARIO BROS. 3

ゲームの王様 マリオの歴史



History of Mario



マリオブラザーズ

◀元祖はこれね。下からの突き上げジャンプをうまくゲームにした最初の作品。『スーマリ3』では、2Pの時、この『マリオブラザーズ』に似たモードもあるんだよ



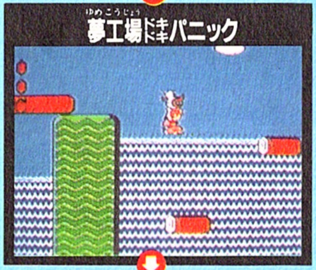
スーパーマリオブラザーズ

◀そして、世界がグォーッと広がってできたのがこれ。あまりの人気の高さで品切れ続出。ファミコン史上最高の売り上げ本数を記録した社会現象ゲーム



スーパーマリオブラザーズ2

◀ディスクカードになって「2」が登場。無限増殖技（懐しい）を知ってて当たり前の難しさにもめげず、ディスクカードの売り上げNo.1をいまだにキープしている



夢工場ドキドキパニック

◀発売元はフジテレビだし、何を隠そうマリオは一回も登場しないのだけれど、開発したのが任天堂の宮本茂さんだったので、事実上のマリオ3"と呼ばれた



ネス版 NESスーパーマリオブラザーズ2

◀アメリカでこの秋登場の『スーパーマリオ2』は、画面を見ての通り日本の『夢工場～』がベースになっている。そして主人公が、マリオに変更された。わかった？

特集!! 野球ゲーム4連発!!

SUPER REAL '88 BASEBALL
スーパーリアル ベースボール

バップ	7月30日発売	¥5500	カセット

スーパーリアルベースボール

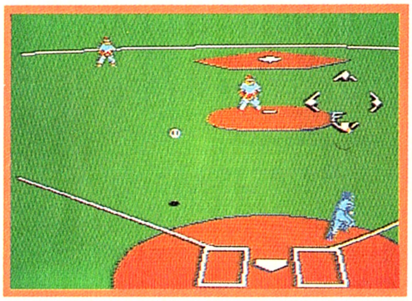
選手がぜ〜んぶ実名というスーパーリアルベースボール。各選手には打力・投力・走力・守備力という能力差はあるものの、やっぱり最後にモノをいうのは君のテクなのだ!

スーパーリアルは選手データより、操作テクがものをいう

野球ゲームを采配重視型とプレイ重視型に2分するならば、前者を極めたのが〝ベストナインプロ野球〟。そして、後者を極めたのがこの〝スーパーリアルベースボール〟といえるだろう。

なぜスーパーリアルがプレイ重視型の極なのか。それは、プレイのリアルさ。つまり、実際の野球さながらに、一つ一つのプレイを自分自身がおこなわなければならないところにあるだろう。今までの野球ゲームにはなかった捕球の操作、投球の高低を決定するリリースポイントの操作などなど、その操作の細かさは群を抜いているといえよう。例えばⒶを押す回数一つとっても、ファミスタが1イニングで30回Ⓐを押すとしたら、スーパーリアルの場合60〜90回、いやそれ以上かもしれない。つまり、2倍3倍の努力はあたりまえ! の世界なのである。

これだけ操作が細分化してくると、問題になってくるのはプレイヤーのウデ。各選手のデータよりも、君自身の操作テクがモノをいうぞ。三流選手も君次第で一流選手に変貌するのだ!



◀スーパーリアルを楽しむには、まず、基本操作を身につけることが第一なのだ

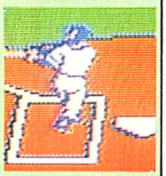
選手はタイプごとにわかれているんだ

野球ゲームで最も気になるのが、各選手に設定された能力だ。このスーパーリアルの場合は、バッター3タイプ、ピッチャー4タイプといたってシンプルな設定となっているのだ。

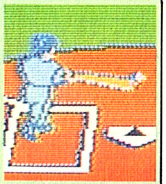
バッターの3タイプとは、ホームラン型・長打型・巧打型で、これはバッターパワー、つまり飛距離に影響してくるんだ。だとすると、巧打型はホームランが打てないんじゃないか…。いや、心配は御無用。巧打型だって、タイミングとミートポイントがバッチリ合えば、ホームランも十分狙えるぞ。言いかえれば、ピッチャーだってホームランが打てちゃうのだ。ピッチャーは、先発完投・先発・中継ぎ・抑えの4タイプ。これはスタミナによって分類されるんだ。スタミナが消耗してくると、暴投が多くなる…など、コントロールが乱れてくるぞ。また、ピッチャーにはタイプとは別に、選手なりの持ち球があるんだ。カーブのよく曲る選手、フォークが投げれる選手というように差がでてくる。早く各選手の持ち味を生かせるように。

スーパーリアルは、各選手ごとの細かい能力の設定がないだけに、プレイヤーの操作テクの差が選手にかなり大きく反映されるといえるね。

打者3種類 投手4種類



中日・落合 ホームラン型



西武・石毛 長打型



広島・正田 巧打型



近鉄・阿波野 先発完投型



日本ハム・津野 先発型



阪神・中田 中継ぎ型



巨人・鹿取 抑え型



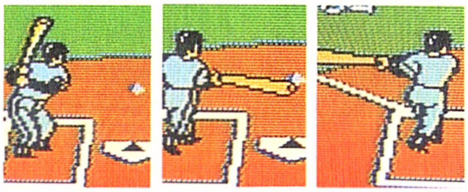


そして、スイングのスピードに差があるのだ

バッターは、そのパワーの差。つまり飛距離の差によって、ホームラン型・長打型・巧打型の3タイプに分かれているって言ったよね。でも、そのタイプとは別に、もう一つバッティングにはかかせない大きな要素も、各選手にプログラミングされているんだ。それが"スイングスピード"、バットを振る早さだ。じゃあ、スイングスピードが早いとどういう利点があるのか？

それはタイミングの取りやすさ。このゲームでいえば、タイミングが合わせやすいってことだね。また、ボールをじっくり見極めてからでもタイミングよくミートできるから、好球必打の余裕をもったバッティングも可能ってわけ。巧打タイプでスイングスピードが早ければ、安打製造機になれる可能性大だ。しかし、残念なことにこのスイングスピード、実際見た目ではほとんど確認できないのだ…。これが判れば警戒のしようもあるんだけどね。これは、試合経験を積んでいく上で極めていくよりしかたないだろう。でも、各選手の能力設定は、実際の選手の実績に基づいたものだから、それを考慮すればあらかじめ㊟バッターは察しがつくのだ。

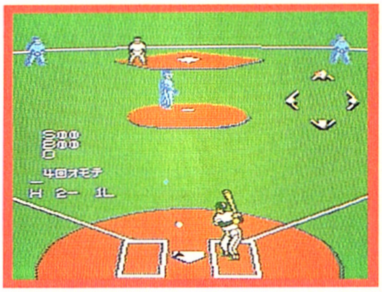
▼スイングスピードとはバットを振る速さ。バットを振り始めて終るまでの一瞬が短かければ短かいほど速いのだ



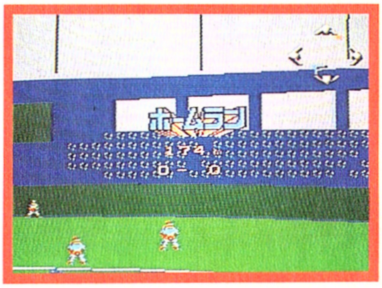


ホームラン・長打型…こいつらをマークだ

当然ながら、各チームのクリンナップはホームラン型もしくは長打型の㊟バッターがほとんどだ。でも実はこの他にもボロボロと、Aクラスの実力を秘めた㊟バッターが潜んでいるぞ。目についたバッターを挙げてみると、日本ハムのブリューワ、デイエットがそれだ。クリンナップを打っていないのが不思議なくらいなのに、スターティングメンバーにも加わっていない。あと、広島のジョンソン、西武のバークレオなど外人選手はほとんど要注意。パワーがあるのだ。日本人では、阪神のまゆみ、近鉄のすずきがそう。クリンナップじゃないからといって甘い球を投げると、ガツーンと一発くらうぞっ。まぁこれはほんの一例。この他にもまだまだ㊟バッターは存在するのだ。これら㊟バッターには、セオリーどうり、低目低目をついたピッチングで攻めるのが無難かもね。しかしビビることはない。このスーパーリアルはなんといってもプレイ（操作）重視型。操作テクが未熟なうちは、いくら㊟バッターだってただの㊥バッターだ。ただ相手がかなりうまければ話は別。そのときは、君のピッチングテクをフルに使って勝負。バッターにしろピッチャーにしろその選手を生かすも殺すも、君のウデにかかっているのだ。



◀片や西武の若きエース、先発完投型のくどう。片や南海不動の四番、ホームラン型のかどただ



◀長打型こまだのホームランだ。長打型とはいえ、ホームラン型に負けず劣らずよく飛ぶのだっ！

各チームのホームランバッター一覧

チーム	選手	チーム	選手
読売ジャイアンツ	クロマティ 原　辰徳 吉村　禎章	西武ライオンズ	秋山　幸二 清原　和博 バークレオ
中日ドラゴンズ	ゲ リ ー 落合　博満 宇野　勝	阪急ブレーブス	ブ ー マ ー 石嶺　和彦
広島東洋カープ	小早川毅彦 ラ ン ス ジョンソン	日本ハムファイターズ	デイエット ブリューワ
ヤクルトスワローズ	杉浦　享 デシンセイ	南海ホークス	門田　博光
横浜大洋ホエールズ	カルロス・ポンセ	ロッテオリオンズ	マドロック
阪神タイガース	掛布　雅之 ランディ・バース 真弓　明信	近鉄バファローズ	デ ー ビ ス オグリビー 鈴木　貴久

そして守備力は走力＋肩の強さ

このスーパーリアルは、選手一人一人に守備力がプログラミングされているんだ。守備力は走力＋肩の強さで決まる。だから足の早い選手は守備力も高いと思っていいだろう。特に守備で目を引く選手は、西武のあきやま、巨人のすぐろ・さわむら、広島のたかはし、近鉄のむらかみ、南海のこうの・ゆがみだに、ロッテのみずかみ、大洋のやしき、阪急のまつながなどがそうだ。また守備力は投手にも設定されている。西武のわたなべやロッテの荘などは、フィールディングはピカイチといえるぞ。



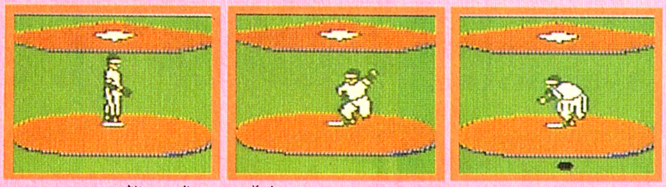
操作方法の4冠王になろう！

スーパーリアルはなんといっても実際の野球さながらのリアルな操作がウリ。プレイの一つ一つが君の操作テクにかかっているのだ。そこで今回は、投・打・走・守の細かい操作方法まで紹介しちゃおうってワケ。これを読めば君はもう、スーパーリアルの四冠王だっ！

投げる



高低差



ピッチングは2回Ⓐを押す。1度目のⒶで投球動作に入り、2度目のⒶで投げる。このⒶからⒶの間隔が短かければ球は高目へ、長ければ低目になるぞ

Ⓐ→Ⓐ　下手投げの場合は上手投げの逆だ

コース



クロスピッチングを覚えよう。例えば、画面に向ってプレートの左端からホームベースの右端に投げ込む場合の操作は、Ⓐを押し、即✚を押す（すばやく）。そしてⒶで投げる

Ⓐ→✚（左右どちらかに入力）→Ⓐ

緩急

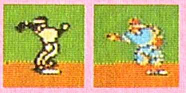


投げる前に✚の上を押せばスローボール、下を押せば速球だ。緩急をつけたピッチングは、タイミング重視のバッティングに対し、意外と効果があるぞ。多用すべし！

✚→Ⓐ→Ⓐ。✚が速球 ✚がスローボールだ

球種



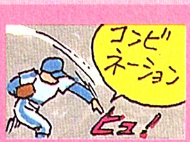


投手によって変化の度合や投げられる球種が違ってくるぞ。遅い球で投げるとよく変化するのだ

（✚）→Ⓐ→✚2回以上叩く（すばやく）→Ⓐ

投球術を身につけよう

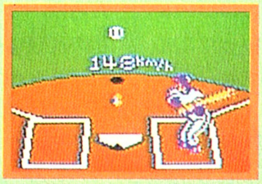
上の4つのポイントを組み込んで、自分だけのピッチングスタイルを完成させよう。変化球を投げるなら（右投手）、✚がカーブ、✚がシュート、✚がフォーク。マスターしようぜ



打つ

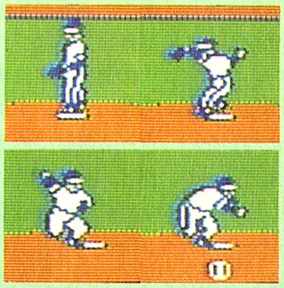


まずは基本から



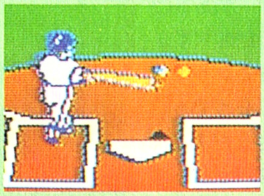
まずバッターボックスに入ったら✚で打つ位置を決めよう。そして、投げられた球にミートポイント（ホームベース上に表示された青い点）を合わせて一気にスイング。スイングはⒶだ

モーションを見る



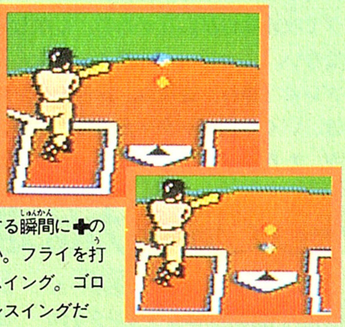
投球の高低は、投手が投球動作に入ってから投げるまでの間隔で決まる。これを利用して高低を読みとり、それにミートポイントを合わせる方法もあるぞ。高低を読みとったら、今度はその球に合わせて左右に移動して打つ。簡単そうだけど意外と難しいんだ。あらかじめヤマをはるのも手

打ちわけよ!!



球をミートする瞬間に✚の左または右をタイミングよく押すと、ひっぱる・流すといった打ち分けができるぞ。打球の方向は、ホームベース上にオレンジ色の点で表示されるので注目しよう

バットを振るタイミングを考えよう！



アッパースイング・ダウンスイングも可能だ。操作はひっぱったり流したりするときと同じ。ただ、ミートする瞬間に✚の上を押すか下を押すかの違い。フライを打ちたいときは✚でアッパースイング。ゴロを打ちたいときは✚でダウンスイングだ

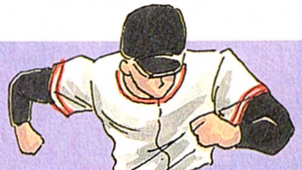
注目！バント作戦



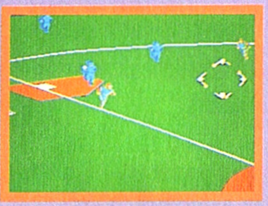
バントは意外と有効。左右にころがし、慣れない守備をかく乱。バットを引くときは押しているⒶを放そう

BASEBALL

走る



普通の走塁



ランナーを次の塁へ進めたい場合は、ファミスタ同様、進塁させたい塁を✚で指定し、Ⓑを押せばＯＫ。帰塁は戻る塁を✚で指定しⒶで

進塁…✚+Ⓑ
帰塁…✚+Ⓐ

帰塁



リードを大きくとったのはいいけれど、帰塁が遅れて、牽制球でOUTっていうのもミジメ。帰塁はすばやく！

Ⓐ+Ⓑ。ⒶⒷ同時に押すと帰塁だ

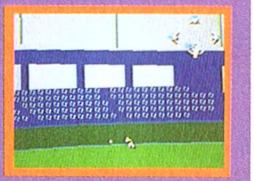
盗塁



Ⓑを押しながら✚（進めたい塁を）1回押すと1歩リード、2回で2歩リード、そして5回目でスチール開始だ!!

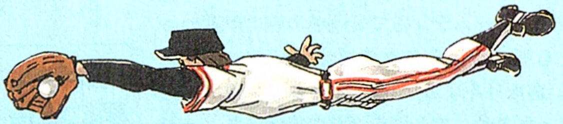
Ⓑ+✚を5回。リードは4歩までだ

告



足の速さは攻撃時だけでなく、守備時でも(得)。足の速い選手は打球に追いつくのも早いし、守備範囲もワイドなんだ。とはいっても、操作する人のスタートダッシュが遅れたらなんともならないけどね。

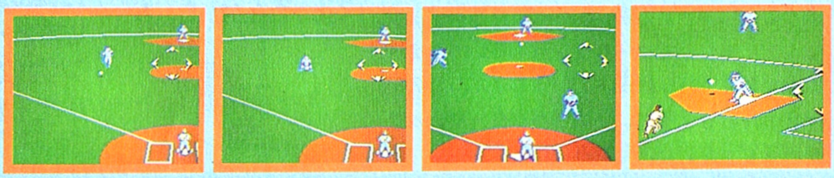
守る



慣れるまで一番苦労するのが守備。今までの野球ゲームにはなかった捕球の操作もしなければならないんだ。捕球は球が選手の正面に飛んで来たらタイミングを合わせてⒶ

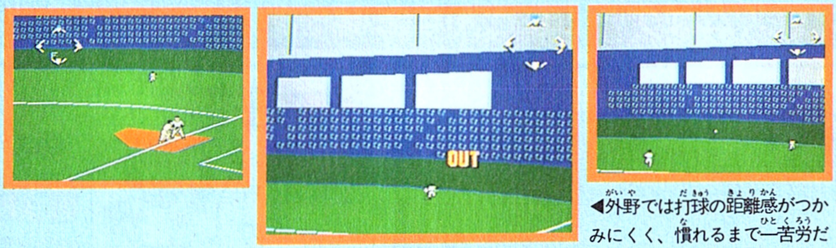


基本



✚（打球を追う）→Ⓐ（捕球）→Ⓐ（送球）→Ⓐ（送球を捕る）

外野守備

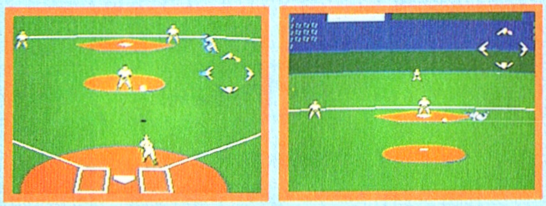


◀外野では打球の距離感がつかみにくく、慣れるまで一苦労だ

フライもファミスタ同様、グランドに映った打球の影を目標に捕球するんだけど、このとき打球の音（打球が飛んでいく音や落下してくる音）を参考にすると捕りやすいぞ

✚（打球を追う）→Ⓐ（捕球）送球する場合は✚で塁を押しⒶ

捕手から2塁へ



捕手から2塁へ送球する場合は、一度捕手を右か左に移動させてから送球しよう。普通に送球すると球が投手に当たっちゃうぞ！

✚（右又は左）→✚（二塁）→Ⓐ（送球）

注意

捕球方法は2パターンあるのだ。野手が動きながら捕球する場合は、捕球のタイミングに合わせてⒶ。でも、捕球地点を決め、野手が静止したままで捕球する場合は、Ⓐを押したまま、つまりタイミングを合わさなくてもＯＫなのだ。また、捕球から送球する際は、一つ一つの操作を確実におこなわないと、暴投になる危険性大だ。

おすすめ練習メニュー

1. 〈投球〉高低差を覚えよう！
2. 左右のコースに投げ分けよう！
3. 投球に緩急・変化をもたせよう
4. 〈守備〉まずは画面に慣れよう
5. 捕球のタイミングをつかめ！
6. 音、影から打球を追う勘を養え
7. 〈打撃〉ストライクゾーンを知れ
8. 打つタイミングをつかもう
9. 打ち分けを身につけよう
10. 〈走塁〉進塁・帰塁を確実に！

ジャレコ | 7月10日発売 | ¥5800 | カセット

燃えろ!!プロ野球'88決定版

今回は300人全選手データを公開しよう。これはただの数字の列ではない。勝つための、知るためのバイブルだ。(たぶん) バイオリズムのしくみを知った上で活用すれば完璧だね。

燃えプロデータには、こんな意味がある！

そのリアルなビジュアル面に根強いファンをもつ燃えプロ。その第二弾が〝燃えろプロ野球'88決定版〟だ。前作に改良を加えたこの決定版。ビジュアル面、操作面、随所にその成果が現れているぞ。また、'88ではバイオリズムという新機能も加わり、よりエキサイティングなゲームを楽しませてくれそうだ。

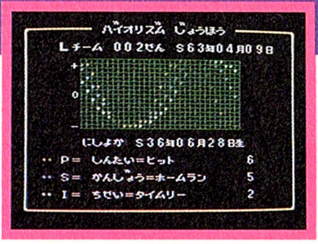
今回は、燃えプロ'88データ特集。燃えプロ'88参加12チームの全選手のデータを紹介しよう。各チーム、選手はピッチャー８人、バッター17人の計25人から構成されているよ。ピッチャーは先発型、中継ぎ型、抑え型の３タイプ。これはスタミナ量の違いを表す。縦・右・左変化の数字は、その変化の度合を表してるよ。例えば、右投げのピッチャーで、左変化15なら、メチャメチャカーブがキレるってわけだ。次に走力、

打率≒飛距離　ホームラン≒打率が高く飛ぶ確率

これは足の速さだ。走力は守備にも生きてくるから、足の速い選手はそれだけ守備範囲も広く、守備力が高いとみていいだろう。これはバッターの走力にも共通して言えることだ。バッターは打率、ホームラン数で各選手の能力が変わってくるぞ。ファミスタの場合、打率＝ヒット(いいあたりをする)確率、ホームラン数＝飛距離だったよね。でも燃えプロの場合はちょっと違って、打率＝飛距離、ホームラン数＝飛高度なんだ。高打率でホームラン数も多いバッターは高く遠くへ打球が飛ぶということだ。このデータの見方を参考に、要注意バッターやピッチャーをピックアップしてみては？



バイオリズムはゲームにどんな影響をあたえるのか？

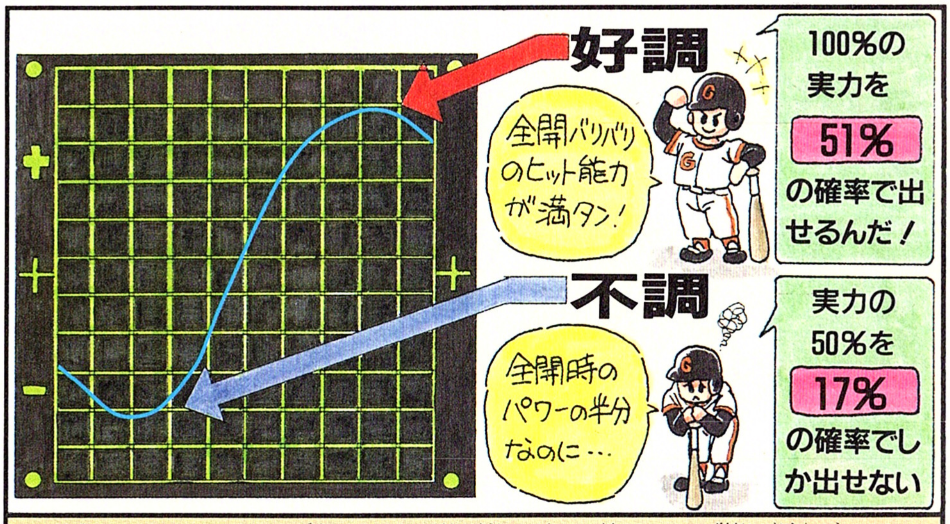


◀わかったつもりでいる君。まだまだ甘い。ホントの意味を知りたくないかい？

バイオリズム？　好調だとヒット率や球速が上がり、逆に不調だと下がってしまう。なんとなくそう思ってた。けど実は違う。もっと深いんだ！

まずバイオリズムは、選手のコンディションを左右する。つまり「全力を出しきるかどうか？」に影響する。さらにもう１段階あって、そのパワーが「いかんなく発揮できるか？」の確率にもかかわってくるんだ。〝調子は良いけど、結果に結びつかない〟そんな状況をシミュレートするためのマジっぽい設定をしていたのでした。これは。

とはいえアクションゲームなんだから、操作テクが何より大切。当然ながら忘れないように。



※上図はGチーム「たてのり」の場合です。他の選手(投手も含む)も同じように２段階の影響を受けます。

Gチーム

投打のバランスのとれた好チーム！ そのレベルは高い。

守備	選手名	打席	打率	ホームラン	走力
捕手	あたり	右	.252	2	8
捕手	やりくら	右	.273	22	11
捕手	たかた	スイッチ	.268	3	15
内野手	おかなき	左	.262	5	18
内野手	しのすか	左	.333	7	17
内野手	たてのり	右	.307	34	20
内野手	あかはた	右	.321	10	22
内野手	こうのう	右	.292	4	26
内野手	ふくお	左	.260	2	18
内野手	すぐれ	右	.251	0	20
外野手	みのやん	右	.300	15	22
外野手	よしうら	左	.322	30	23
外野手	こまった	左	.287	15	24
外野手	しろまて	左	.300	28	19
外野手	いしし	右	.250	2	18
外野手	ろう	右	.282	15	20
外野手	さえうら	スイッチ	.292	5	30

投手	選手名	投	平均球速	たて変化	右変化	左変化	走力
投手	ぬわた	右上	148	10	0	12	16
投手	がり	右上	150	12	10	15	12
投手	ぬけはら	右上	148	15	0	6	14
投手	みみず	右上	145	15	0	13	12
投手	かんとう	右上	138	13	12	13	11
投手	にしとも	右上	132	2	15	10	13
投手	すみお	左横(変)	130	8	14	1	9
投手	かわとり	右横	139	5	13	14	11

Dチーム

クリーンナップの破壊力は抜群。投手陣のフンバリがカギ。

守備	選手名	打席	打率	ホームラン	走力
捕手	おいしい	右	.250	1	15
捕手	おみや	右	.286	2	17
捕手	なかむり	右	.253	3	18
内野手	いわとも	右	.256	1	20
内野手	たてなみ	左	.289	5	26
内野手	げり	左	.317	24	16
内野手	にむらん	右	.287	11	20
内野手	うちあい	右	.331	33	13
内野手	ううやん	右	.270	30	20
内野手	するき	右	.258	0	23
外野手	とよた	左	.288	1	24
外野手	ななお	左	.291	16	19
外野手	おっと	左	.250	0	21
外野手	かわたま	左	.265	16	18
外野手	あかね	左	.289	5	15
外野手	こまさき	右	.253	3	21
外野手	へこの	右	.254	1	22

投手	選手名	投	平均球速	たて変化	右変化	左変化	走力
投手	こつま	右上	150	15	0	15	10
投手	すきもと	左¾	140	13	15	6	12
投手	こんど	左上	150	13	13	0	16
投手	いやした	右上	150	12	0	12	14
投手	おおの	右上	140	8	0	10	15
投手	よねうら	左上	140	10	6	11	11
投手	するき	右¾	140	14	7	12	9
投手	かくけん	右上	148	15	10	13	13

Lチーム

リーグーの投手王国だ！走力も高く、総合力でもトップ！

守備	選手名	打席	打率	ホームラン	走力
捕手	いいとん	右	.247	10	21
捕手	しろはた	右	.294	2	18
捕手	えくぼ	右	.234	3	17
内野手	きよまま	右	.259	29	23
内野手	とのまし	右	.255	7	28
内野手	てじ	右	.252	2	20
内野手	たなへ	右	.256	7	19
内野手	いすげ	右	.269	11	24
内野手	するき	左	.260	10	20
内野手	せいけん	右	.251	0	19
外野手	あきやん	右	.262	43	27
外野手	よしたか	左	.265	5	22
外野手	にしよか	右	.258	5	21
外野手	へらの	スイッチ	.268	4	28
外野手	あんべ	左	.271	7	19
外野手	へたむら	左	.258	8	28
外野手	おくれ	左	.282	15	19

投手	選手名	投	平均球速	たて変化	右変化	左変化	走力
投手	かくたい	右上	150	15	5	15	12
投手	ひかりお	右¾	140	15	12	15	9
投手	くどい	左上	145	15	15	15	18
投手	もりしけ	右¾	138	15	10	15	12
投手	まつぬま	右下	140	12	8	15	9
投手	まつへま	右¾	140	10	6	13	10
投手	いちうら	左横	135	8	13	0	10
投手	あたなへ	右上	148	15	0	15	16

Brチーム

ぶるま、うしみねのBU砲は脅威。ベテランやめたも健在。

守備	選手名	打席	打率	ホームラン	走力
捕手	なかむら	右	.209	2	15
捕手	くじら	右	.248	9	17
捕手	うちら	右	.272	1	19
内野手	ふくだ	右	.284	8	20
内野手	やまこい	右	.250	5	17
内野手	ゆめおか	右	.261	8	28
内野手	まつなか	スイッチ	.290	11	19
内野手	うくはら	右	.265	0	20
内野手	ぶるま	右	.331	40	10
内野手	よねうら	右	.252	1	18
外野手	うしみね	右	.317	34	15
外野手	ういりあ	左	.303	20	25
外野手	くまのて	右	.291	11	25
外野手	ふくとも	左	.287	10	28
外野手	やまもる	右	.251	3	18
外野手	ふしい	左	.281	2	21
外野手	たかはす	右	.278	8	22

投手	選手名	投	平均球速	たて変化	右変化	左変化	走力
投手	さあとう	右¾	141	15	8	13	10
投手	やりおき	右上(変)	142	15	5	15	12
投手	やめた	右横	135	10	9	8	9
投手	いまいち	右上	137	15	11	13	10
投手	ほしいの	左上	140	12	13	5	12
投手	ふるみそ	左横	138	15	6	12	13
投手	しらみ	右上	145	8	0	12	17
投手	はらたに	右上	140	15	7	13	14

Cチーム

強力投手陣をバックに、機動力を生かして攻撃だ！

守備	選手名	打席	打率	ホームラン	走力
捕手	うえら	右	.252	0	14
捕手	たつやん	右	.276	8	22
捕手	やまあか	左	.265	0	18
内野手	よし	スイッチ	.281	11	30
内野手	しょうた	スイッチ	.333	0	31
内野手	しんそん	右	.319	6	17
内野手	かばや	左	.281	24	16
内野手	おさなへ	左	.252	3	22
内野手	こん	左	.250	1	25
内野手	たかほか	右	.268	10	20
外野手	ながし	左	.288	15	26
外野手	やまなき	スイッチ	.294	12	27
外野手	おおかわ	右	.264	1	18
外野手	さだお	左	.261	1	17
外野手	にしで	左	.274	1	16
外野手	いまいち	右	.252	0	18
外野手	りんす	左	.218	39	16

投手	選手名	投	平均球速	たて変化	右変化	左変化	走力
投手	きたへふ	右上	128	15	15	15	10
投手	なかと	右上	152	13	5	12	16
投手	かわろ	左¾	142	12	15	8	18
投手	おおのん	左	140	15	11	11	13
投手	ばた	右¾	148	13	12	13	14
投手	きよか	左横	130	8	12	3	10
投手	しらけた	右¾	140	8	0	9	12
投手	つんだ	右上	152	15	7	10	17

Sチーム

投打ともにややひ弱、新外人でしんの活躍がカギを握る。

守備	選手名	打席	打率	ホームラン	走力
捕手	へた	左	.252	3	20
捕手	わがし	右	.280	9	16
捕手	あしさわ	右	.251	0	19
内野手	かすしけ	右	.275	15	21
内野手	こせき	右	.286	5	18
内野手	ふじお	右	.280	5	21
内野手	でしん	右	.288	21	18
内野手	いけやん	右	.258	13	23
内野手	しふい	右	.252	6	19
内野手	すきうら	左	.304	24	18
外野手	ひろやん	右	.284	19	20
外野手	あかまつ	左	.300	10	22
外野手	あらいや	左	.301	9	23
外野手	たかにん	左	.268	2	18
外野手	おかわ	右	.256	11	18
外野手	くりやん	スイッチ	.251	0	30
外野手	けんおか	左	.253	0	16

投手	選手名	投	平均球速	たて変化	右変化	左変化	走力
投手	あきら	右¾	140	13	8	12	12
投手	いいとん	右上	143	10	5	13	14
投手	おばん	右上	138	15	12	15	9
投手	みやとも	右下	135	15	6	10	13
投手	かじや	左横	130	10	8	11	6
投手	ぎぶ	右上	145	15	3	13	12
投手	にしおけ	右¾	146	5	7	12	13
投手	たかのん	右上	145	15	0	10	10

Fチーム

打線はちょっとパワー不足。機動力勝負。足でかき回せ！

守備	選手名	打席	打率	ホームラン	走力
捕手	たうら	右	.275	12	18
捕手	たらい	右	.250	0	15
捕手	しみつ	右	.269	1	14
内野手	たかひろ	右	.275	5	18
内野手	しらみ	スイッチ	.265	15	23
内野手	いがら	右	.279	2	21
内野手	ふるいや	右	.260	15	18
内野手	おおすま	右	.269	15	13
内野手	つつで	左	.284	3	12
内野手	あなか	右	.251	9	13
外野手	おかし	左	.309	9	11
外野手	しまで	左	.263	5	18
外野手	でいえ	右	.280	25	19
外野手	はやいか	左	.278	2	18
外野手	ふたうら	右	.251	2	15
外野手	ひまだ	左	.282	5	20
外野手	いいすら	左	.289	20	20

投手	選手名	投	平均球速	たて変化	右変化	左変化	走力
投手	かなさわ	右¾	140	15	0	15	13
投手	にしさけ	右上	145	10	0	15	16
投手	つのん	右上	145	15	2	15	15
投手	たのか	右¾	142	10	0	13	10
投手	しばや	右¾	140	10	7	14	8
投手	さとん	右上	145	15	0	15	12
投手	ましべ	左上	135	8	15	3	9
投手	まつうろ	右¾	138	10	0	15	14

Hチーム

とにい、かどちの前にランナーをためて一発といきたいネ。

守備	選手名	打席	打率	ホームラン	走力
捕手	どか	右	.250	11	9
捕手	もりやん	左	.247	2	16
捕手	よした	右	.274	9	18
内野手	おがお	右	.250	0	15
内野手	もりわけ	右	.252	3	18
内野手	よかみた	右	.256	5	26
内野手	こうのう	右	.312	5	21
内野手	とにい	右	.308	28	18
内野手	はたやん	右	.252	5	22
内野手	ふしもと	右	.273	10	19
外野手	ささきん	左	.288	11	29
外野手	やまうら	右	.254	5	16
外野手	らいとろ	右	.285	22	22
外野手	たかやな	右	.257	7	18
外野手	やめもと	左	.272	7	20
外野手	やまで	右	.260	2	19
外野手	かどち	左	.317	31	10

投手	選手名	投	平均球速	たて変化	右変化	左変化	走力
投手	かんとう	右¾	142	15	9	14	13
投手	やめうち	右上	140	15	8	15	9
投手	ふじお	右上	142	15	10	15	12
投手	ちかた	左¾	138	8	13	5	11
投手	やみうち	右上	140	15	6	13	10
投手	にしかめ	左¾	135	13	15	10	10
投手	たしま	右上	138	6	6	10	13
投手	へのうえ	右上	142	15	6	12	10

Wチーム

機動力はピカ一。足を使って攻めたい。守備力も高いゾ。

野手	選手名	打席	打率	ホームラン	走力
捕手	ばかな	右	.301	4	18
	いちわか	右	.250	0	12
	ほりべ	右	.266	3	16
内野手	むらおけ	スイッチ	.263	3	22
	かけへら	左	.298	13	15
	たかげ	左	.291	12	28
	たかはす	スイッチ	.258	2	29
	おおのん	右	.268	10	16
	ちうし	右	.262	0	21
	たすろ	右	.255	5	11
外野手	ぼんす	右	.323	35	23
	ぱちれ	右	.289	20	20
	やしきん	スイッチ	.291	9	31
	かわのん	右	.250	0	24
	ひろかす	スイッチ	.268	1	28
	いしはし	右	.252	1	18
	やまなき	左	.256	2	28

投手	選手名	投	平均球速	たて変化	右変化	左変化	走力
	ええど	右上	143	15	9	15	8
	きさ	左下	142	16	14	7	12
	かけはて	右上	138	12	5	12	11
	さいこう	右上	143	15	8	14	9
	なかやん	右上	146	12	0	12	15
	なかいい	左下	125	10	11	3	11
	にふら	左上	140	15	13	5	9
	たいもん	右上	140	13	0	10	15

Tチーム

この豪華メンバーは迫力十分。選手層もなかなか厚い。

野手	選手名	打席	打率	ホームラン	走力
捕手	きんど	右	.252	6	16
	しめだ	右	.256	4	19
	やめかわ	右	.250	2	12
内野手	やげ	右	.258	2	29
	わざ	スイッチ	.267	1	26
	おかやん	右	.291	24	18
	へらた	右	.261	3	24
	ぬけふ	左	.294	22	17
	ひけめ	スイッチ	.250	2	31
	ぶうす	左	.320	37	13
外野手	かしわら	右	.272	15	16
	かなむり	左	.256	3	22
	まへみ	右	.270	23	20
	たこ	左	.291	12	19
	せいの	右	.274	10	16
	なかのん	右	.285	10	15
	おうの	スイッチ	.256	2	28

投手	選手名	投	平均球速	たて変化	右変化	左変化	走力
	きいよ	右上	144	15	10	15	11
	いけで	右上	140	8	12	8	15
	なかで	左上	140	14	5	12	16
	なのだ	右横	138	10	6	10	12
	いのたま	左¾	138	12	11	7	14
	とやま	左¾	140	7	12	5	11
	みこし	右横(変)	138	12	7	10	15
	なかしに	右¾	140	14	8	14	12

Oチーム

ぞうを柱にベテランうらた、抑えのうしやんと投手力良し。

野手	選手名	打席	打率	ホームラン	走力
捕手	さいこう	右	.277	3	13
	はかま	右	.252	3	12
	おかしな	右	.258	9	15
内野手	あいこ	左	.260	8	20
	にしふら	スイッチ	.282	2	30
	たのへら	右	.303	9	21
	まどく	右	.332	33	11
	かみかみ	右	.256	6	24
	みすかみ	右	.263	9	19
	さんとう	右	.252	3	19
外野手	たてだ	左	.281	7	27
	うるかわ	右	.268	12	20
	うとう	右	.252	3	17
	たかさわ	右	.292	11	28
	しうじ	右	.252	2	29
	おかめ	左	.254	4	18
	たかはせ	左	.260	0	20

投手	選手名	投	平均球速	たて変化	右変化	左変化	走力
	ぞう	右上	145	15	5	15	12
	にしなめ	右横	136	9	6	13	12
	うらた	右上	145	15	14	15	8
	みすたに	左横	137	12	13	8	8
	ふかさわ	右下	140	10	8	13	10
	いらべ	右上	140	8	0	15	18
	おがお	右横	144	10	7	12	10
	うしやん	右上	140	15	12	15	13

Buチーム

でべその抜けた穴はいたい。エースはわのの活躍に期待！

野手	選手名	打席	打率	ホームラン	走力
捕手	なした	右	.255	2	22
	やめした	右	.233	6	18
	いつやま	右	.266	5	17
内野手	あだ	右	.253	4	15
	おおひし	右	.265	5	31
	あわくち	左	.281	6	19
	かねむし	右	.268	14	16
	まきしむ	右	.238	2	18
	あたち	左	.268	3	20
	たにやん	右	.251	2	16
外野手	くりこし	左	.298	6	18
	むらかめ	右	.263	13	20
	あらえ	左	.336	13	22
	おぐり	左	.300	24	20
	やなはら	右	.255	0	18
	するき	右	.262	21	21
	さんとう	右	.310	1	18

投手	選手名	投	平均球速	たて変化	右変化	左変化	走力
	はわの	左上	151	15	15	15	17
	さささん	右横	146	10	8	14	14
	うらた	左横(変)	135	10	15	3	10
	たにやん	右¾	138	8	6	12	12
	よしいい	右上	150	12	11	13	15
	たかやな	右上	148	15	8	15	15
	おのお	左¾	150	15	13	10	18
	いしもち	左上	150	15	15	8	13

ベストプレープロ野球
BEST PLAY BASEBALL

アスキー	7月15日発売	¥5800	カセット

ベストプレープロ野球

そんなワケで『ベスプレ』である。4本の野球ゲームの中では、一番マニアックなゲームなのである。通好みのゲームなのである。野球を知ってるオトナのゲームなのである!!

今、プロ野球がおもしろい

誰がなんて言ったって、私はスワローズ・ファンなんだぞ!! 今年こそAクラス入りだぜ!

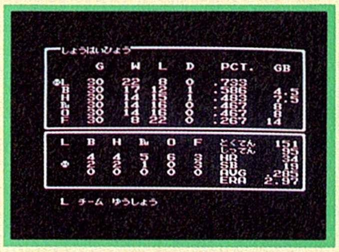
今、セ・リーグがおもしろいんだよねぇ。なにしろトップの巨人から4位のスワローズまでがゲーム差3.5の僅差でひしめいてたんだもんなぁ（7月6日現在)。こーゆーのを大激戦ってゆーんだな、うん。もう、セ・リーグから目がはなせないぜ。ウチの事務所も、燃え上がってるんだぜい。なにしろ、社長のタイレル辻は大のジャイアンツ・ファンだし、私は何を隠そう熱狂的なスワローズ・ファンなのだよ。とーぜんジャイアンツ対スワローズのナイター中継があるときなんか、もう大騒ぎ…しているらしいんだよね。事務所の女の子はテレビ画面を見ているより、私たちを見ている方がよっぽどおもしろいなんて言ってるし。そんな、騒いでるつもりはないんだけどなぁ…。

と、ゆーワケで、私は中学2年の5月からスワローズ・ファンをやってるんだよね。もう15年近くファンしてるんだもんね。筋がね入りだぜ。ヤクルト対阪急の日本シリーズだって見に行ったもんね（スワローズが日本一になってから、もうずいぶんたつなぁ。もしかしたら最近のファンは、ヤクルトが日本一になったこと、知らないんじゃないかなぁ？)。スワローズのファンクラブにだって入会してるんだもんね。広沢は絶好調だし、高野も戻ってきたし、ギブソンも使えそうだし、でーやんはミラクルだし、今年はAクラス、来年は優勝だぜいっ!! スワローズ・ファンのみんな、今年も神宮で〝東京音頭〟で盛り上がろーぜ!

あれぇ、ぜんぜんゲームについてふれてないなぁ…。やっぱ、まずいかなぁ…。まぁ、いいか。そーゆーワケで、神宮球場の外野席でお会いしましょう。

スーパーAチーム始末記

はたしてスーパーチームは楽しいのか？



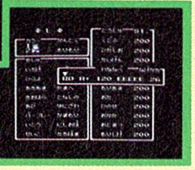
◀ノーマルでやった30試合の結果。ごらんのとおり、Lチームがバツグンの強さを示す

さて、データをエディットできる『ベストプレープロ野球』を手に入れたキミは、すべてのデータをAにしたスーパーチームを作りたい誘惑にかられるに違いない。特にひいきチームがあるキミなら、なおさらだと思う。はたしてスーパーAチームでプレイして楽しいんだろうか？

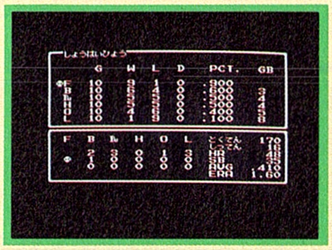
と、ゆーワケで、スーパーAチームとショーモナEチームを作り、30試合モードで戦わせてみることにしたんだ。公平を期すために6チームともCOMちゃんに担当してもらうことにしよう。リーグはパセリ。試合数は30でやることにした。まずはノーマルで30試合のペナント・レースを戦う。結果はLチームのダントツ優勝。最下位はFチーム。それで、スーパーAはFチームに、ショーモナEはLチームに担当してもらうことにしたんだ。それじゃ、さっそくペナント・レースをスタートしよう。



◀ノーマル最下位のFチームをオールAのスーパーチームにした。さて、どーなるか？



▶一方、首位のLチームは、オールEのダメチームに変身してもらう



◀10試合経過。早くも歴然とした差が出たねぇ。Fチームは1試合平均17点も取ってる…

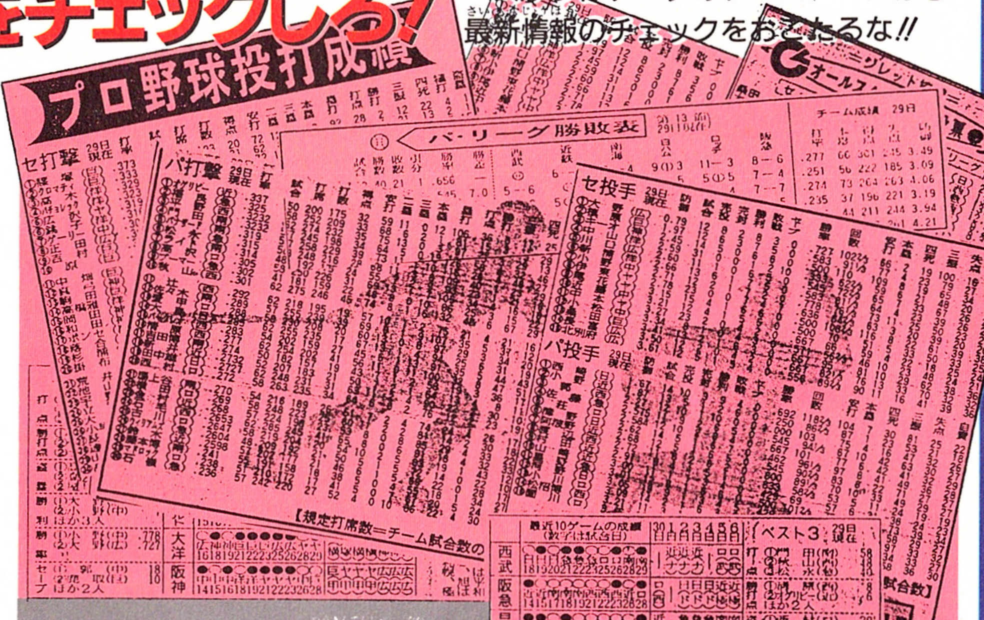
最初の6試合ではっきり差が出たねぇ。Fは5勝1敗で1位、Lは1勝5敗で4ゲーム差の最下位だもんね。やっぱ、ロコツに力の差があるんだねぇ。ちなみに6試合のチーム打率は、Fが.345、Lが.180。チーム防御率はFが2.50、Lが7.98だった。

そして、F対Lの3連戦を迎えた。いやぁ、すげぇ試合だったよぉ。第1戦24―1、第2戦40―0、第3戦31―0だってさ! これほど差がつくとは思わなかったんで、オールEのチームをつくったんだけど、失敗だったかなぁ？ どちらのチームも、他チームとの戦いはほとんど10点以上の差がつく（もちろんFは勝ち、Lは負けだよ）し、オールAにしてもオールEにしても、ゲームの興味はほと

スポーツ新聞をチェックしろ！

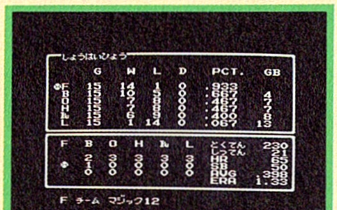
ベスプレはデータのゲーム！　だから最新情報のチェックをおこたるな!!

　じゃ、ヤクルト・ファンのために全選手のデータを…えっ、ダメ!?　そーか…ダメか…。残念だなぁ…。どーしてもダメ？　（タメイキ）
　気を取り直して。『ベストプレープロ野球』は、すべてのデータがエディットできるってことは知ってるよね。そこで、だ。実際のプロ野球に合わせてデータをエディットしていけば、よりいっそう、ゲームが楽しくなると思わないかい？　たとえば、バース、ハーパー、ジョンソンなんて外人は帰国しちゃったし、クロマティは骨折で休んでるし、呂なんて超ド級の新人は現われるし、西武・金森と阪神・北村のトレードもあったしね。
　エディットをするためには、とーぜんプロ野球について詳しくなくっちゃいけないよね。そこで、詳しくなるためにスポーツニュースや、スポーツ新聞をチェックして、最新のデータを収集しよう。そのデータを、どう数値化していくかが、むずかしいトコだけど、挑戦してみるだけの価値はあるぞ！



キミのおとーさんも、きっと通勤電車の中でスポーツ新聞を読んでるぞ。おとーさんにたのんで持って帰ってもらうのが、手間もかからないし、一番いい方法なんじゃないかな？

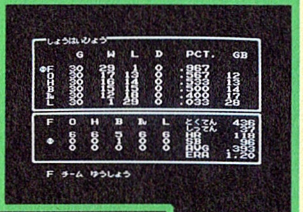
んどなくなっちゃうね。
　これだけ書けば、結果は明々白々だよね。もう途中は、はぶいちゃうけど、Fチームが大独走で優勝を決めた。15試合めにはマジック12が点灯、順調にマジックを減らして、23試合めにVを決めた。30戦29勝1敗0分、勝率.967でダントツ優勝。チーム打率.393、チーム防御率1.20、ホームラン数118本!!　2位とのゲーム差は12。Lチームの方はってゆーと、1勝29敗でズタボロの最下位。ちなみにFとのゲーム差は28！　いやぁ、シラケた!!
　やっぱさぁ、チーム間の強さのバランスって大事だよ。最初のうちこそね、おもしろがって見てたんだけど、10試合めあたりからウンザリしてきて、最後なんかほとんど画面を



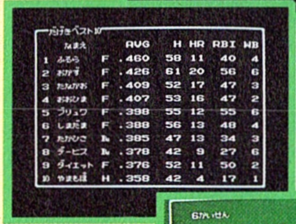
◀15試合終了。Fチームに早くもマジック12が点灯。Lチームは、まだ両目が開かない…



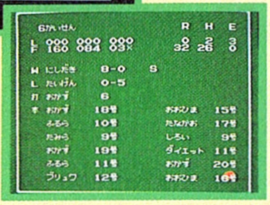
◀やっぱり、オールAってのはケタが違う（それも3ケタぐらい）んだねぇ。23試合めに、アッサリと優勝を決めた



◀勝敗表はごらんのとおり。あまりにも、あんまりな結果になっちゃったね…



◀打撃ベスト10にもFチームの選手がズラリと並んだ。ま、とーぜんか…



▶オールAのFチームとオールEのLチームの試合結果。タメ息しか出んわなぁ。こんなん見ると

見てなかったもんな。やっぱ、こんなコトは、ずぇったいにしないほーがいい。特に、ひいきのチームなんかでやったら、ひたすらナサケなくなるだけなんだぞ！
　ただし、である。これもね、おあそびでやるなら、けっこういいストレス解消になったりするワケだ。爆発する打線は見ていてキモチがスッキリするしね。もっともさ、これも「オープン戦で数試合だけなら」って、条件がつくんだけどね。

投手部門

最多勝利	にしだき	F	8
最優秀防御率	さとせい	F	0.33
最高勝率	こうも　F　さとせい	F ほか	1.000
最多セーブ	うししま	O	9

▲投げる方もFチームが独占。セーブが少ないのは、完投が多かったからと、リリーフが出たとしてもセーブがつかない得点差になっていたためなのだ

データを使いこなす

それぞれのデータの意味が分からなきゃ、ペナント・レースを勝ち抜くなんて不可能なんだぞ！　不可能なんだってば!!

このゲームには23種類もの選手データがあるのだ。データをしっかり理解しないと、選手たちの力をフルに発揮させてやれないぞ。下の表でデータの意味を、キッチリ把握してくれよな。

で、〝隠しデータ〟の話。実はもう一つデータがあるんだ。それは日本人か、外人かってことなんだ。ひらがな名が日本人、カタカナ名が外人。外人は〝初球打ち〟や〝0－3ヒッティング〟が多いんだってさ。

	データ名		説明	ポイント
投	投げ方	RO, RU, LO, LU	右投げ(R)、左投げ(L)とオーバースロー(O)、アンダースロー(U)の組合せで、4種類の投法があるんだ。	左対左はピッチャーが有利とか、右アンダースローは左バッターが苦手とか、いろいろセオリーはあるけど、最後にモノをゆーのは野生のカンだ！　と思う…。
	タイプ	A, A+, B, B+, C, D	投球のパターン。Aはストレート・カーブ主体の若手本格派、A＋はAに落ちる球をプラス、Bはストレート・スライダー主体の速球派、B＋はBに落ちる球をプラス、Cはシュート・スライダーなど横の揺さぶり主体の変化球投手、Dはカーブ主体の軟投型の変化球投手。	あんまりタイプにこだわっていると、ローテーションが組めなくなっちゃうからね。先発ピッチャーの場合は、あくまでも参考程度ってことになると思うな。ただし、リリーフを送るときは、状況やバッターによって、タイプを選択することが必要になってくることもあるはずだ。
	スピード	120～158	読んで字のごとく、ストレートの最高スピード。ただし、ピッチャーの調子がよければ、これ以上の速さの球を投げることもある。	もちろん、球のスピードは速い方がいいに決まってるよね。でも、このゲームでは速いだけじゃダメなんだってことも頭に入れといてくれよ。
	球のキレ	S, A～E	変化球のキレのよさ。よーするに、どのくらい曲がるか（あるいは落ちるか）ってことだ。ストレートにはまったく関係がないんだよ。	この値は、ピッチャーにとってとっても重要なんだ。キレのいい変化球は、バッターが打ちそんじる確率が高いし、当たっても飛距離が出ないんだ。
	制球	S, A～E	コントロールの良さのこと。これが低いと失投が増え、結果的に打ち込まれることになるワケだ。	制球の値が低いと、〝バッター警戒〟なんかのサインを出したとき、高めのアマい球なんかを投げてくれちゃったりするんだ、これが。ほんと、心臓に悪いぜ。
	安定	S, A～E	長いイニングを投げたときの、球のキレや、制球力の安定性、つまり、この値が高いほど、100%の力を発揮できる時間が長いってことだ。	先発ピッチャーは、この値が高くないと話にならないよね。できるなら完投してほしいワケだし。それから、このデータは、ピッチャー交替時期の目安にもなるはずだ。
	球質	A～E	いわゆる〝球の重さ〟ってヤツだ。とーぜん、〝重い球〟は打たれても飛ばないし、〝軽い球〟はホームランされやすい。	なんだけど、球が軽いから悪いピッチャーってことには、ならないんだからね。ピッチャーの評価は他のすべてのデータから判断しないと失敗することになるぞ！
	技術	A～E	投球技術。いわゆる〝かわすピッチング〟ってヤツのことだ。とーぜん若手よりも、ベテランの方が値は高い。	〝かわす〟ってのは、〝打者の打ち気をはずす〟ってこと。つまり、打ち気満々のバッターに対して、タイミングをはずしたりして、打ち損ねさせるってことだ。
	回復	0～32	1日に回復するスタミナの量。移動日・登板しなかった日はこの値が、登板した日はこの値の半分が回復する。	スタミナはピッチャーの命！　回復は命の元!!　だからこそ、ローテーションはしっかり組まなきゃダメなのだ。思いつきでピッチャーを使うと、ガタガタになっちゃうぞ！
	スタミナ	0～200	1球投げるごとに、1ずつ減る変数。球速、キレ、制球、すべてに影響する重要な値。だから、リリーフ・エースは酷使しちゃ、ダメなんだぞ！	スタミナは、ピッチャーのデキの50%以上を支配する超重要ポイント。いくらいいピッチャーでも、スタミナ切れでは並以下になってしまう。くれぐれも使いすぎないように。
打	打席	R, L, B	Rは右バッター、Lは左バッター、Bはスイッチ・ヒッターのこと。別に説明なんかいらないよね、これは。	とゆーワケで、相手チームの先発ピッチャーを推理して、打線を組み立てるのも監督の大事な仕事だ。右バッターを並べたり、左バッターを増やしたり、いろいろ試してみよう。
	タイプ	P, S	Pはプル・ヒッター、Sはスプレー・ヒッターの略。Pは大物狙いのなんでもかんでも引っ張り打法。Sは球に逆わらない安打製造広角打法。	バッターのタイプも攻撃時には要チェック。プル・ヒッターにランナーを進める流し打ちを期待しても、ムダってもんだ。だいたい、プル・ヒッターは小技もヘタだしね。
	足	A～E	足って言っても、足の長さのことじゃないぞ。足の速さ、機動力のことだ。とーぜん、盗塁・走塁に関係してくる値だよね。	盗塁、エンドラン、走塁の積極性、どれをとっても足の速さが密接に関わってくるからね。少なくとも足の速さがB以上の選手は、しっかり覚えとこうぜ。
	目	A～E	これは選球眼のことだ。きわどいボールを見きわめる力だね。選球眼がよければ四球も増えるし、好球必打はできるってワケさ。	選球眼がいいと、つり球にひっかかりにくいってゆーメリットもある。もっともパワー・ヒッターは多少のボール球でも強引に持ってくとこが魅力。よすぎるのも考えモノだ。
	実績	A～E	過去の打撃の実績。打撃指数が落ちてきたときに、持ち直す力を表す。とーぜん高い方が、スランプから立ち直るのが早いってこと。	実際の数値を出しちゃうと、Aが260でEが220。たいした差じゃないんだよね。つまり、それほど気にかけなきゃいけないデータではない…らしい（弱気な私…）。
	スタミナ	A～E	なが～いシーズンを乗り切るための体力。値が低いほど後半でバテやすく（先発で出た選手の打撃指数が、試合後、いきなり10下がる）なる。	値が低いと、試合後10下がる回数が多い。実はこれを防ぐ方法がある。それはアテ馬を使うこと。そいつの打順がきたらレギュラーを代打に出す。これで指数の低下を防げるぞ。
	小技	A～E	バッティングの器用さ。バントやエンドランの成功率に関わってくるワケだ。1番バッター、2番バッターには、これが高いヤツを選ぼう。	実はバント、エンドラン以外にも、この値は関わってくる。ピッチャーの技術に対抗するのが、目と小技だ。小技の値が高いと、つり球にひっかかりにくいし巧打ができるってこと。
	パワー	A～E	打球の飛距離だ。ホームランや長打に関係するのは、分かるよね。やっぱホームランは野球の華。長打力があった方がいいに決まってる。	バッティングで、打撃指数の次に大事なのが、このパワーだ。パワーがあれば長打が出るし、打球が速いからヒットがでやすい。試合の行方をにぎる重要なデータだ。
	信頼	−2～+2	ランナーを得点圏に置いたときの、バッターの勝負強さを表す。現実にもいるね、得点圏にランナーがいるときの打率がミョーにいいヤツってさ。	これは、先発メンバーをどーのこーのってゆーより、代打を選択するときの参考になるかな。信頼の高い代打は、ここぞとゆーときのために、とっておこーね。
	対左	−2～+2	左ピッチャーに対する打撃力の強さなのである。一般的に左バッターは左ピッチャーに弱くなるけど、これは一般論だってことを忘れずに。	つまり、実際にも若松のように左ピッチャーを苦にしない左バッターもいるってことさね。左殺しと呼ばれる右バッターもいるし。要は苦手意識の問題だね。
	打撃指数	約150～約400	バッターの好不調、コンディションを表す変数。打撃結果、スタミナ、実績などで増減する。打撃力全体に関わる重要なデータだ。野手を起用する場合、打率・ホームラン数などよりも、この打撃指数を参考にした方がいい結果が出るようだ。最重要チェック・ポイントだぞっ!!	くどいよーだけど、選手起用の最重要ポイントが打撃指数。要チェックだ！　それから、1、2番バッターはピッチャーがスタミナ十分なときに対戦するから、打率の伸びが悪いし、指数も低下しやすい。ゆえに1、2番はこまめに変更した方がいいだろう。バッターの力が同じなら、打順が後の方が微差で有利なわけだ。この差、長いペナントレース見てるとわかるよ。
守	守備	A～E, ※	そのポジションにおける守備のうまさ。Cはキャッチャー、1はファースト、2はセカンド、3はサード、Sはショート、Oは外野。※マークは、そのポジションを守った経験がないってこと。ま、そーゆーポジションは守らせない方がブナンでしょうな。	で、具体的に守備のうまさとゆーのが何を表しているかとゆーと、まずは打球に対する反応の速さ。つまりスタートが早いので、守備範囲が広がるってことだ。それから、エラーの確率。このゲームって、けっこうポロポロやってくれるからね。キャッチャーはタッチのすばやさもある。ホームベース上のクロスプレーのときなんかに関わってくるんだ。
	肩	A～E	肩の強さ。送球の速さ、距離に関係している。とーぜん長打や犠牲フライを阻止するなんてことができるワケだ。	いやぁ、外野手からの矢のような送球で、2塁ランナーをホームで刺す。なんて野球の醍醐味だもんね。勝敗を度外視して、つい見いっちゃうんだよな、こーゆープレイって。
	足	A～E	打のトコでも出てきたけど、足の速さは守備においても大きな武器になる。さらに守備範囲が広がるってことだからね。	こうやって見てみると、ホント足が速いって有利なことなんだね。ヤクルトに、もー少し走れる選手がいたら…。おっと、ヤクルト・ファンをやってる場合じゃなかったっけ！

データはからみあう

23種類のデータと乱数が、筋書きのないドラマを生み出す。勝負はゲタをはくまで分からない。アキラメは愚か者の結論だ！

もしも、この『ベストプレープロ野球』がボード・ゲームだとしたら、1つのプレイに対して、サイコロを100回振るのと同じぐらいの計算をしてるんだって。その計算のすべてに、各種のデータと乱数がからんでるワケさ。だから、130試合のペナント・レースをやっても、2つとして同じ試合展開がないのもうなずけるね。どーゆーときに、どのデータで計算をしてるかは、下の説明を見てちょーだいね。

で、各種データを参考にしてプレイするワケだけど、考えてるのはプレイヤーだけじゃないってお話なのだ。キミの宿命のライバルCOMちゃんも、しっかり状況判断してプレイしてるんだ。COMちゃんは、こっちの選手データをしっかり把握してるわけだから、こっちも相手のデータをしっかりおさえないと、かなり不利になる。もっともCOMちゃんにできるのは、試合中の状況判断だけで、長期的展望は持ってないそうだから、シーズン後半で自滅することもありそう。ボクたちは、シーズン全体のことを考えて、選手を起用するようにしようね。

A 投球前に

ピッチャーがどんな球を投げるかは、タイプと乱数、それにキミからのサイン（ランナー警戒は高めの速球を、バッター警戒は低めの変化球を投げる）によって決められるんだ。残念ながら、キャッチャーのリードの善し悪しは関係ないみたいだね。

B 球は…

で、投げた球の力は、スタミナ、スピード、制球、球のキレ、球質などのデータが加味されて、決定するワケだ。特に重要なのはスタミナ。これが減ってくるとスピード、キレ、制球、すべて低下する。ピッチャーのつなぎは、早めにした方がブナンだろうね。

C 打撃時に

飛距離に関係するのは、球質・キレ、パワー。バントは、球種・スピード・コース、小技・選球眼。ちなみにバントされにくい球は、高めの速球に低めの変化球、もちろんウエストが1番だけどね。打撃指数がすべてにからむことは、今さら言わなくても分かるよね。

D 守備だ

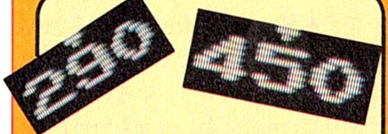
打球を捕ることに関係するデータは、守備と足だ。守備によるスタートのよさと足の速さによる守備範囲の広さ、それにエラー率（とーぜん乱数も加味されるぞ）でフィールディングが決まるワケだ。守備に関しては、見守るしかない。これがまた、監督気分を満喫できるんだよね。

E 送球すると

送球の速さは肩の強さなのだ。深いショート・ゴロ、犠牲フライ、長打性の当り、内野にしても外野にしても、矢のよう な速い送球はファイン・プレイにつながる。ファイン・プレイはピッチャーを助けるし、見てても楽しい。肩のいい選手をそろえたいね。

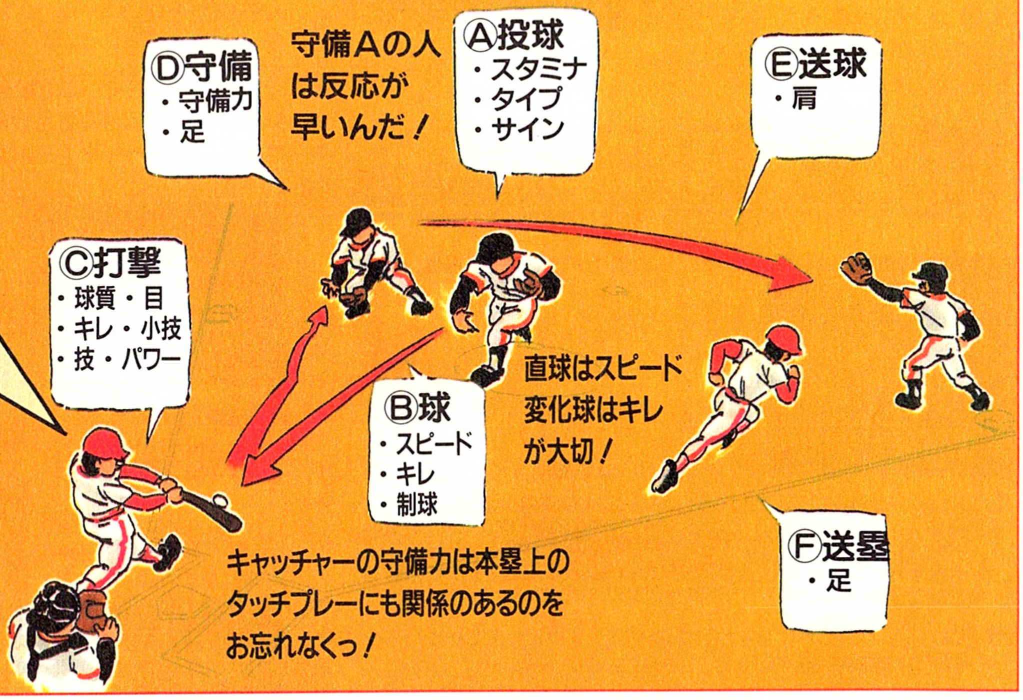
F 走塁すれば

さて、打ったバッターは1塁へ走る。ランナーがいれば、ランナーは次の塁をめざす。守備との兼ね合いもあるけど、ポイントは足だ。走塁の積極性もふくめて、バッター、ランナーの足の速さを、いつでも考えるようにしたいね。ち密な走塁が勝利を呼び込む！



打撃指数の変動のしくみ！

さて、問題の打撃指数の変動だ。たとえば300の打者がいたとする。彼が安打を打つと303に上がり、凡打した場合は293に下がっちゃう。ま、元になる指数によって、上がり方、下がり方に変化があるらしいんだけどね。元の指数が高いと上がりにくく下がりやすい、低いと上がりやすく下がりにくいんだ。もう一つ、安打・凡打・凡打より、凡打・凡打・安打の方が、結果的に打撃指数が高くなるってことも覚えときたい。指数に関しては現在も情報収集中なんで、もっと詳しいことも近いうちに発表できると思う。乞うご期待、なのだ。



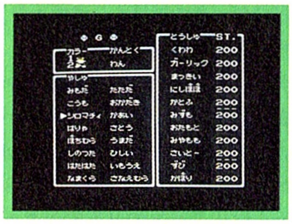
▲各データはプレイをする上で、複雑にからみあっているんだ。一つのプレイは、いくつかのデータと乱数を使って計算されるワケだね。その計算の結果と、データを使って、さらに次のプレイの結果を計算していく…。この積み重ねでゲームが進行して行くんだけどね。この組み合わせって、ほとんど天文学的な数字になるよな。おかげで"筋書きのないドラマ"が楽しめるワケなんだね

自分好みのチームをつくろう。でも…

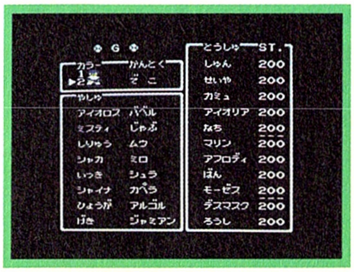
バランスとるのが、とってもムズいんだよねぇ…

さて、各種データの意味も、しっかり理解したし、あとはエディットするだけだぁね。ただね、ヘタにデータをエディットするとゲーム・バランスをくずす恐れがあることは、『スーパーAチーム始末記』でふれたとおりだ。ここでは、どーやってバランスのとれた選手、あるいはチームをつくるかを考えてみたい。なんて、マジメに始めたけど、なぁに、そんなにかた苦しく考えるこたぁ、ないわね。いろいろ、好きなようにやってみりゃいいんだよ。そのうち、これはってのが見つかるはずだ。試行錯誤はSLGの最高の楽しみの一つだしね。このゲームだってSLGなんだからさ。

とはゆーものの、これで終っちゃ、あんまりだよな。カンタンにではあるけど、ポイントをあげてみるから、それを参考にでもして、キミ独自のユニークな選手やチームをつくってみてくれよな。



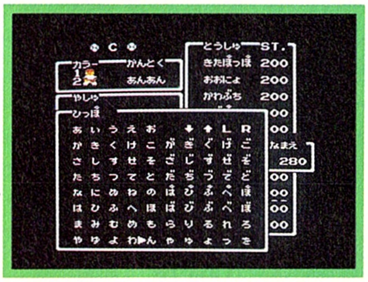
◀ノーマルのチームでプレイしても、もちろん楽しめる。だけど、自分だけのチームをつくれば、もっともっと楽しくなること、うけあいだ！



◀おなじみ"聖闘士チーム"をつくってみたんだけど、いかがなもんでしょうか？

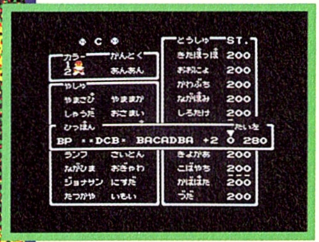
選手編 スーパースターはつまらない

それじゃ、新しい選手をつくってみよう。キミ自身の名前を選手につけてみるのも一興だ。下の写真のようなオールAの選手はつまんないってことは、さんざん言ったから分ってるよね。じゃ、どうすれば、おもしろい選手がつくれるんだろう。まずは得意、不得意をきっちり決めることだ。それによって、選手の個性が出てくるからね。とゆーワケで、上の写真のよーな典型的なホームラン・バッターのベテラン1塁手をつくってみたんだけど、どんなもんでしょうかね？ 打者のパワーと投手のキレは最重要ポイント。選手の個性を決める場合、これで差をつけるのが分かりやすいんじゃないかな。例えば巨人の新戦力、呂と勝呂なら、足はそんなに変わらないけど、パワーがダンチとかね。こんな感じで、足だけは速いルーキーとか、スピードはないけど変化球のキレが最高の投手とか、いろいろつくってみるといいんじゃないかな。そんなオリジナルの選手が増えてきたら…。

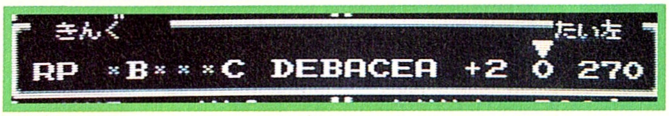


▲一番カンタンなエディットは名前を変えること。ひらがな、カタカナ、どっちも使えるぞ！



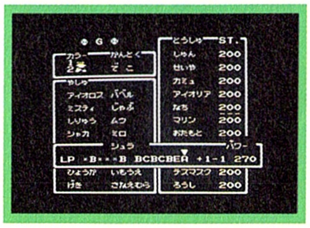


◀データのエディットは、バランスがなかなかムズいんだよねぇ…。いろいろ試してみよう

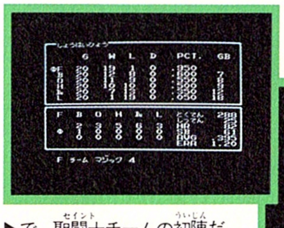


チーム編 オリジナルチームに挑戦

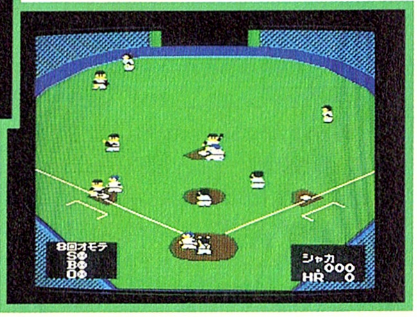
さて、オリジナル選手がきまったら、オリジナル・チームをつくりたくなるはず。えっ、そんなことないって？ いいや、ぜったいに、つくりたくなるって。で、チームをつくるときのポイントの話。まず、考えなきゃいけないのは、他チームとのバランス。くどいようだけど、ぶっちぎりの優勝なんてつまんないよ。他チームと同程度の戦力で、しかも選手個人は個性豊か。こんなチームがつくれたら理想的だけど、なかなかできるもんじゃないよな。これはもう、いろいろつくってみて、テストプレイしてみるっきゃないんだよね。コツをつかむまでは、とりあえず「ヘタなテッポも数撃ちゃ当る」方式でやってみるのがいいんじゃない。とにかくSLGってヤツは、やりこめばやりこむほど、明るい明日が見えてくるものなのだ！



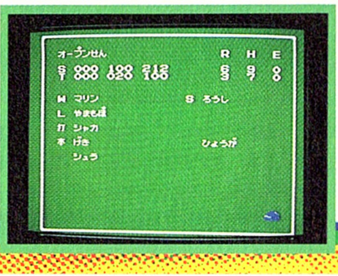
▲どーゆーチームにするか考えてるときってのは、楽しいもんだよね



◀オールAをつくると、こーゆー結果になる。こーゆー展開はゲームをつまらなくするだけ！



▶で、聖闘士チームの初陣だ。8回に、シャカが逆転の2点タイムリーをかっ飛ばす！



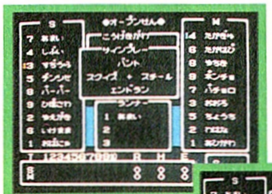
▼うーん、なかなかいい試合だったね。これなら、聖闘士チームは使えそうだね

データを知ればさい配もかわる！

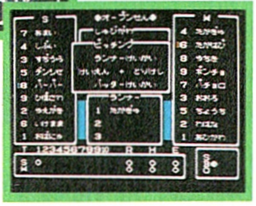
選手のことをよく知れば、起用法や作戦はおのずと見えてくる

選手たちのデータを把握し、各データの意味を理解し、それぞれのプレイがどーゆーデータで計算されているのかが分かれば、さい配や選手の起用法もおのずと変わってくるはずだ。

たとえば、ランナー１塁のとき、ランナーの足がＡかＢなら走らせる。それ以外なら、バッターのデータをチェック。小技・選球眼・パワー。できればピッチャーのタイプ・技術・キレなんかも分かればもうしぶんないね。バッターが小技がうまければ、送りバント・バントエンドラン・ヒットエンドランなんかが考えられるし、



▼守るときも、それは同じだ。バッターの足・小技のデータが分かれば、バントかスチールか、読みやすいだろ



▲自チームのデータだけじゃなく、相手のデータも知ってれば、スチール・バント・エンドランの選択も変わってくる

クリンアップなら信頼して打たせる。また、小技のうまい選手を代打に送ることも考えられる。逆に、守備側のほうはバッターとランナーのデータを知ってれば、守備位置・バッター警戒とランナー警戒・ウエスト（サインは敬遠、バント・スチール阻止に威力大）のサインプレーをするとき、大いに参考になるしね。

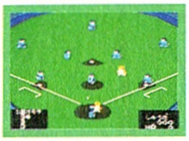
監督としては長期的展望を持つのも大事。ローテーションの谷間とか、場合によっては捨てゲームをつくる必要も出てくる。いつでも先を見て、余裕を持って監督しよう。

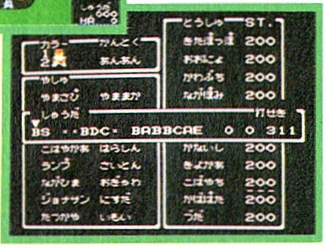
攻撃編 パワー・目・小技・足

攻撃で大事なのはパワー・目・小技・足だろう（打撃指数はもちろんだ）。ピッチャーのタイプ・技術・キレなんかをおさえときたい。実際の作戦は状況によって変わるけど、バッターとピッチャーのデータを比較すれば、ベストの作戦が見えてくるはずだ。









▲スチール（上左）、送りバント（上中）、ヒットエンドラン（上右）。バッターの小技、ランナーの足、ピッチャーのスタミナ・キレ、敵の作戦を考慮して、決定しよう（もっとも、ノンビリ考えてるヒマはないんだけどね）

▶そのためにも、選手データのチェックを徹底的に！

守備編 スタミナ・技術・制球・キレ

一方、ピッチャーにとって大事なのがスタミナ。これがなくなると、すべてのデータが低下しちゃうからね。ピッチャーの投球数をチェックするくらいのことはやってほしい。ピッチャーの継投時期の目安にもなるしね。あとは技術・制球・キレかな。制球のいいピッチャーなら、ランナーがいるときなんか、安心してサインが出せるしね。



▶技術やキレをしっかりチェックしておこう

▼スタミナはピッチャーの命。投球数を数えとけば、交替の目安にもなる（下左）。スチールを刺すにはウエストが一番（下中）。守備位置も、相手のデータを知っていればこそ、変えられる（下右）







ペナントレースがどんどん進む オートプレイ公開!!

このゲームをしていてうっとーしーのが、COMちゃんどうしの試合の後でも、Ａボタンを押してやんなきゃ、次の試合に進まないこと。ちょっと昼寝をしてる間とか、おフロに入ってる間に、ゲームが勝手に進行してくれればって思っちゃう。ふっふっふ、じつは、COMちゃんどうしの試合を連続して、次のMANモードの試合まで進めてくれるってゆー隠しコマンドがあったんだねぇ。やり方は超カンタン。試合開始画面（両チームの選手が画面中央に進んでくるトコね）でＡボタンとセレクトを同時に押すだけ。"ASCIIナイター"の表示が"AUTO PLAY"に変わればＯＫだ。

この"オートプレイモード"があれば、このゲームをＢＧＶの代わりに使うなんてこともできるよね。

隠しコマンド



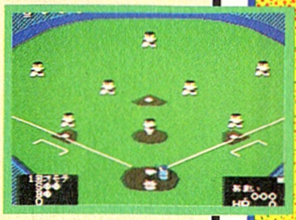
▶この画面のときに、Ａとセレクトを押すと…

▼ほら、バッターの名前のトコに"AT"って表示されてるだろ



◀AUTOPLAYと表示が変わり、オートプレイモードに入るワケだ

▼解除はバッターが打席に向かうときにＢボタン





タイトー	発売中	￥5500	カセット

究極ハリキリスタジアム

一足お先に発売されて、現在売れ行き上々のハリキリスタジアム。そろそろ、育てたチーム同士で、2P対戦してる人もいることだろう。てなわけで、高等戦術特集をするぞ!!

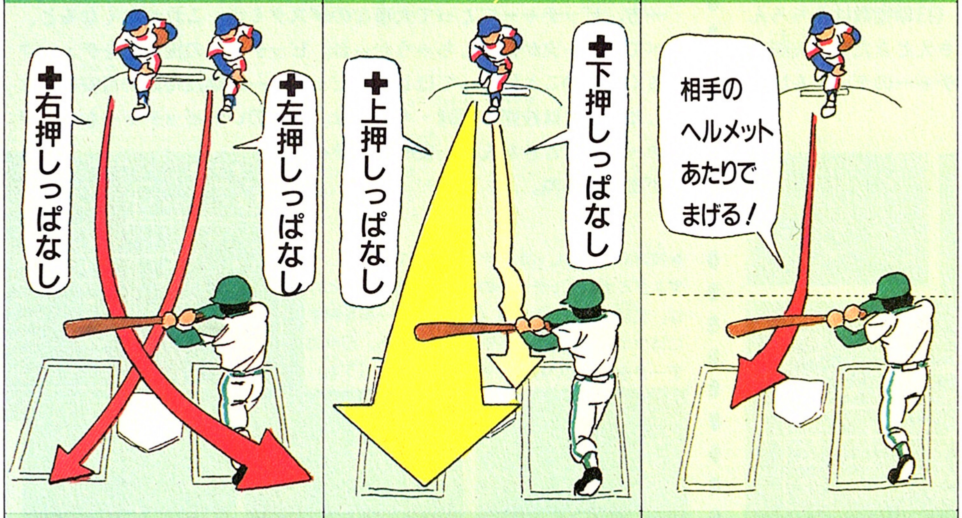
★★★★★とっておきの究極技術集!!★★★★★

1 投球編

投球は、守備というよりは攻撃だと思って欲しい。守ろうと思うからスキができる。打たれてなんぼの心意気でいけ!

3タイプの投球術

対角線投法 / 緩急投法 / ポイントずらし投法



対角線投法：プレートの左（右）端から、✚キーの右（左）を押し続ける対角線ボールを、交互に繰り返す投法。変化が大きければ大きいほど有効である。

緩急投法：速球とスローボールをおりまぜる投法。スローボールがフォークになれば、バットが空を切る!! 速球は、ストライクゾーンを外すように。

ポイントずらし投法：相手が打とうとして、Ⓐボタンを押す瞬間から球道を変化させる。ミートポイントさえ外せば、打ちとれるはず。相手の打ちぐせにも注意。

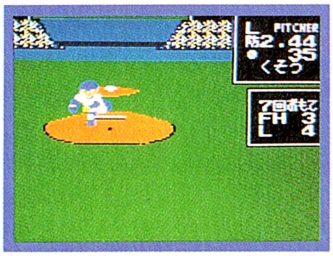
ピッチングの組み立て

ア 普通の打者用	イ 下位打線用	ウ 強打者用	エ 三球勝負用
①外角シュートⓈ	①真ん中カーブⓈ	①外角カーブⒷ	①外角シュートⓈ
②外角ストレートⒷ	②内角ストレートⓈ	②外角カーブⓈ	②外角フォークⓈ
③外角カーブⓈ	③外角ストレートⒷ	③外角ストレートⒷ	**3内角ストレートⓈ**
④内角ストレートⒷ	**4外角フォークⓈ**	④外角シュートⓈ	
5外角カーブⓈ		⑤外角カーブⒷ	
		6外角カーブⓈ	

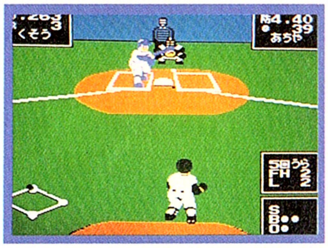
だいたいの人は、ポイントを最大値まで育てたと思う。ふたりの先発は速力、体力、変化ともに満たん・中継ぎはそれぞれ半分・押さえは変化か速力のみ満たん、という感じにね。当然、相手打者の打力も満たんになってるだろうからホームランかアウトの試合が予想される。こうなると防御率も何もない。相手にジャストミートされない投球術だけが重要になるわけだ。

まずは、左上の図を見てみよう。基本は、左右のゆさぶりだ。対角線投法はこれに当る。プレートも左右広く使うべし。タイミングを狂わすのも基本。緩急投法だ。しかし、何よりも有効なのは、相手の感覚をついたポイントずらし投法! バットを振る瞬間は、ボールの変化についていけないからね。

あとは配球が大切。3つの投法をおりまぜて、打者ひとりひとりにパターンを変えながら投げよう。特に連打をくらったときは冷静な配球を!



◀どんなにスタミナのある投手でも、35球前後から球のスピードとキレがなくなる。それを考えながらピッチングするべきだ



▲たとえば無理にストライクを取りにいかず、外角にわずかにハズすようなピッチングが有効。かわすピッチングに徹しよう!!

2 打撃編

VS2Pでは得点チャンスが少ない。確実にチャンスをものにするために、チームバッティングを身につけよう!!

ランナーの有無
相手投手の気をそらすランナー。果たしてランナーは塁上にいるのか？
→ Yes：**満塁かどうか**／No：**ノーアウトか**

満塁かどうか
最大の得点チャンスである満塁。大量点につながる。ランナーは満塁か？

ツーアウトか
もうアウトカウントを増やせないツーアウト。もうツーアウトなのか？

3塁ランナーは？
1番ホームに近い3塁ベース。果たして3塁にランナーはいるのか？

とにかく犠打!!
スクイズでもいいし、思いきり打って犠牲フライを狙ってもよい。

ノーアウトか
まだこのイニングはどうなるかわからないノーアウト。ノーアウトか？

押し出しを狙え
相手は苦しいハズ。早打ちは避け、ファールでねばって押し出し四球だ!!



2塁ランナーは？
打球が外野の間をぬければ、2塁からでも生還可能。2塁ランナーはいる？

併殺を避けろ
こわいのは併殺。内角球につまるのはいけない。ミートを心がけよ。

とにかく出塁
ボールをじっくり見て、四球を選べ。2ストライクなら、打つのもいい。

初球から打て
ここはもうホームラン狙い。初球からでもいい球なら積極的に打て!!

自由に打とう
アウトになればチェンジ。よけいなことを考えずに気楽に打っていこう。

右方向へ打て
自分がアウトになっても、ランナーを3塁に進めるために、右方向へ打とう。



点を取れなければ勝てるわけがない。そのためには打つしかない。かと言って、ただ漠然とヒットを打てればいいやでバットを振りまわしても、そうそう点が取れるものではない。ひとつひとつのアウトカウントを気にせずに、回全体で攻撃していくべし。

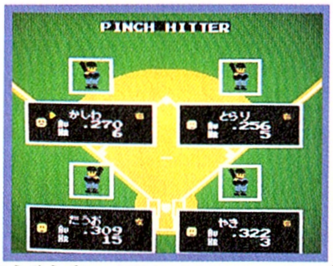
まずは上の図を見てみよう。選択肢をたどっていくと、その場面に応じたバッティングがわかるようになっている。点を取るには一番よい"チームバッティング"だから、ぜひ身につけよう。あくまでも定石だから、点差や打者の好不調に応じて変えた方がいいこともある。

バントとヒットエンドランも、基本的な攻撃だ。使いわけをぜひ身につけて欲しい。2Pなら、相手に与える心理的なものまで考えなければいけない。

バント
もっとも確実なランナーのすすめ方。アウトカウントはひとつ増えるが、相手にジリジリとプレッシャーをかけれる。

ヒットエンドラン
確実性に欠けるが、成功するとランナーをすすめられるだけでなく、バッターも塁に出られる。相手を圧倒できる。

打率や本塁打数へのこだわりは、捨てた方がよいようだ。個人個人で、好きなように打線をつくりあげてるわけだから、その打線のつながりで点を取っていこう。



◀バッターの打率と本塁打数は各選手によってバラバラだ。このステータス通りに、各選手のバッティングに影響しているのだろうか

3 走塁編

好走塁と暴走は紙一重。いつも好走塁するためには、相手の野手の投力を把握して、狭殺プレーにも強くなれ!!

野球用語に機動力という言葉がある。足の速さを武器に積極的な走塁をして、チャンスを広げるとともに、心理的なプレッシャーを与える力のことである。盗塁もそのひとつだ。相手投手の気をそらして、打者に集中できなくできる。打った時の好走塁も、相手野手に落ち着いた守備をさせにくくなる。ただ、成功率が5分5分ではいけない。いつも成功してこそ効果がある。そのために、失敗を防ぐ方法を覚えよう。自走者より先にボールが進塁先の野手に渡れば、塁間に狭まれたことになる。この時アウトにならない方法が右の図。ぜひ身につけておこう。

狭殺プレーの防ぎ方



4 守備編

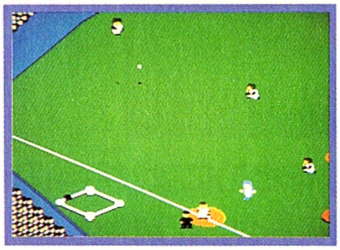
守備は何よりも育て方が重要。打球のくる確率などから、効率のよいポイントふりわけを。慣れれば楽しい守備だ！

9人の野手全員の守備が重要なわけではない。成長ポイントを節約できるところは節約して、打撃や投球にまわすことは大切だ。まず右のグラフを見よう。左右両ラインよりに、よく打球が飛ぶ。ハリスタは、あまりライナー系のヒットが多くないから、ゴロが内野をぬけない限り外野に打球はほとんどいかない。特にセンターは、打球がピッチャーをぬけることがないから、全然打球がこないのが特長。打球のくる確率だけでなく、ポジション特有の事情と守備範囲から、投力・走力の重要度を決めると右下の棒グラフのようになる。一塁手の投力、捕手の走力がほとんどいらないのが目につく。初期値も考えてポイントをふりわけよう。

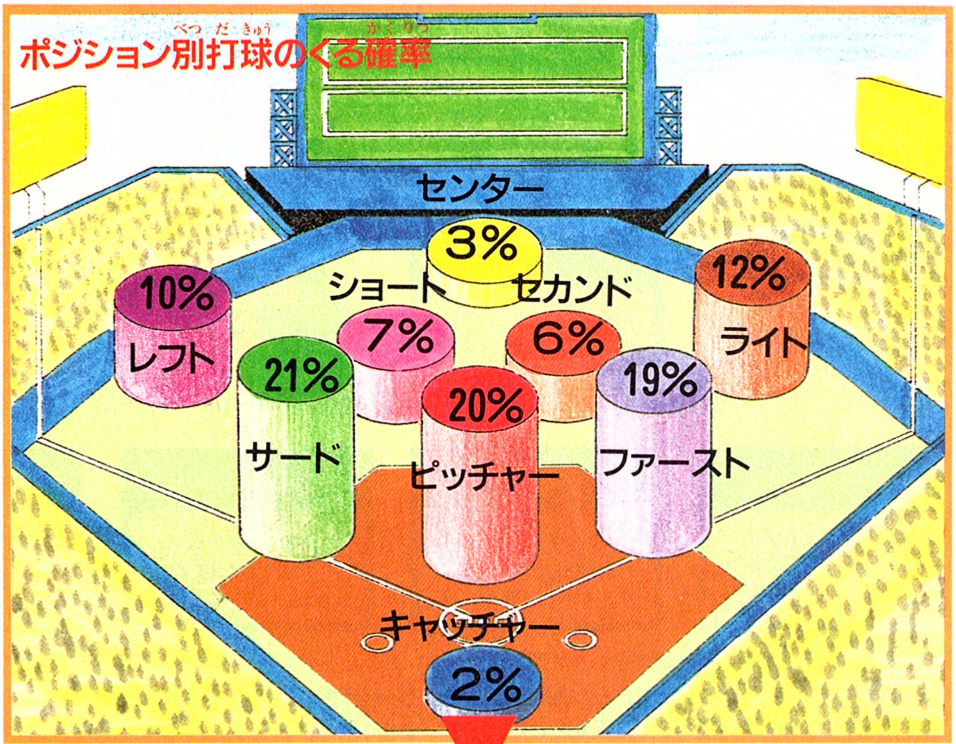
守備も、打撃くらい楽しい。向こうに攻撃されてると思うからイヤになるのだ。9人の野手でひとりの打者を攻撃していると思えば面白いハズ。操作の自由が大きく、様々なトリックプレーができる。オート守備はもったいない。

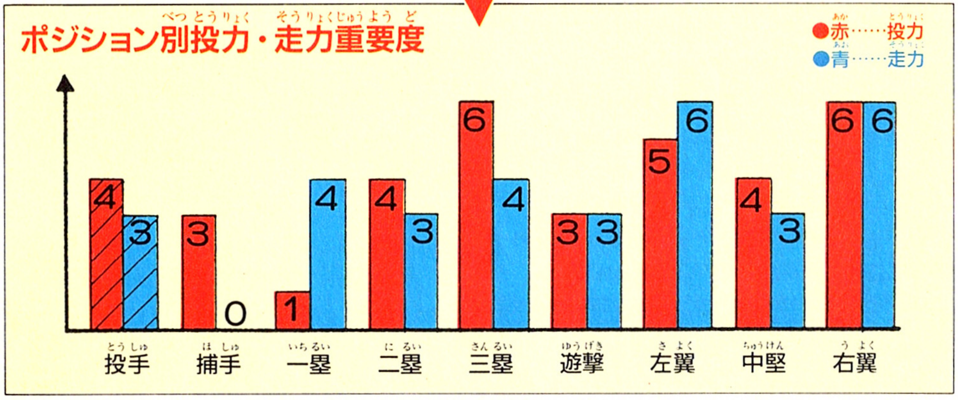


▶走塁にしか関係ないと思われている『走力』。実はコレを上げておくと守備範囲が広くなり、守りの面でも楽になるのだ！



◀守備に最も関係のある『投力』を上げると、肩の強い選手なら外野の深いところから、タッチアップを楽勝で刺せるぞ!!





ワンポイントアドバイス

1	投手	野手ではないので、走力は上げられないが投力は速力を増やせば上がる。打球が結構飛んでくるが、落ち着けば大丈夫。
2	捕手	ファールフライを取るぐらいなので走力は必要なし。が、盗塁を刺すために投力が必要。少なくとも3塁盗塁は刺せるように。
3	1塁手	送球はめったにしないから投力は必要なし。ライン際の打球が多いから走力は重視。ファーストゴロは自ら塁を踏みに行こう。
4	2塁手	投力が弱いと併殺ができない。1・2塁間のゴロは、捕れそうもないなら、初めからライトにまかせて、ライトゴロにしよう。
5	3塁手	打球がよく飛んでくる。ライン際への打球も多く、走力、投力ともに最重要。初期値のままだとほとんど内野安打にしてしまう。
6	遊撃手	1塁まで遠いから、投力は重要。が、あまり打球は飛んでこないから、後回しにしてもよい。走力も少しは欲しい程度
7	左翼手	守備範囲が広いから、走力も投力も多く必要。打球をすぐ捕らずに、打者が2塁をまわったら捕って送球し、3塁でアウト!!
8	中堅手	ほとんど打球が飛んでこないが、いざという時のために、投力は上げておこう。走力はあまり必要でない。
9	右翼手	左翼手と似たようなものだが、ライトゴロは1塁でアウトにできるから、投力はまっ先に上げておこう。

5 監督編

試合に勝つためには、全体を長い目で見る『監督の眼』が必要。押すときは押し、引くときは引く作戦力は必須だ!!

ここでいう監督編は、単に選手の交代やスタメン決めだけでなく、投球・打撃・走塁・守備をトータルに見てのことである。一試合は９回ずつ、その１回が３アウトからなることを考えれば、54アウトの戦いだ。54アウトもあれば、様様な波がある。監督力は、波の満ち引きの中、いかによい作戦を立てられるかの力のことだ。では具体的に見ていこう。

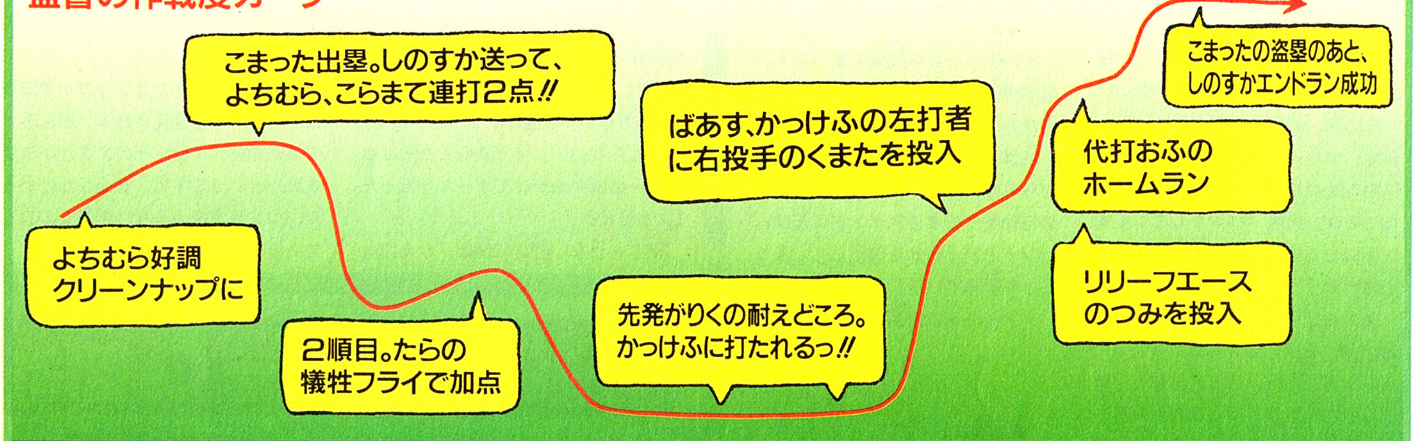
まずスタメン決めだ。相手投手が右か左を予想し、好不調を重視しながら打順を組み立てる。相手の打順、好不調も覚えておくこと。先発投手を決めるときは、リリーフまで考えておこう。

序番は重要。特に１回は１番打者から始まるから、攻撃にも守備にも注意。理想の攻めは、１番打者出塁、２番打者送りバント、３・４番のいずれかでタイムリーのパターンだ。



◀先発メンバーの好不調を見て、8番打者でも好調ならクリーンアップに加えてみよう。このくらいの大胆な采配もたまには必要だ！

監督の作戦度カーブ



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R
G	2	0	1	0	0	0	0	1	1	5
T	0	0	0	0	1	1	0	1	0	3

重要!!

1 回ごとの打順

打順は１番から始まるのが最も破壊力がある。例えば、２死で９番打者だったら、そのままアウトになり、次の回１番打者から始まるようにしよう。

2 代打のタイミング

代打は主に打順が投手にまわってきたときに使う。あと何順まわるか計算して代打を使おう。終盤の大事なときに、代打がいないようではだめだ。

3 投手交代

ハリスタでは、右対左、左対右は打者が有利。リリーフを出すときは、なるべく右対右、左対左が多くなるようにタイミングを見はからおう。

守りは、とにかく１番打者を塁に出さないこと。火球を使ってでも三振にとろう。

中盤は、先発投手の球のキレがなくなって苦しいところ。外角へのかわすピッチングで、何とかしのげ。監督としては、ただじっと耐えるのみ。

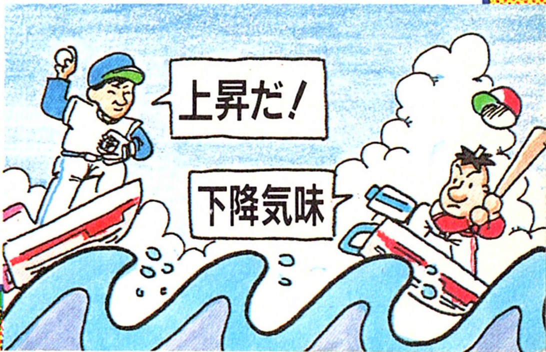
終盤にかかると、先発投手に代打を出して、何とかダメ押し点をとるべし。またリリーフエースを出して、バッタバッタ三振にとって押さえよう。

以上のようなことがうまくいった例が上図だ。３回に中押し、９回にダメ押しと、理想の形になっている。とにかくノーアウトのランナーは重要。バントやエンドランでチャンスを生かそう。足を絡めた攻撃も面白い。

あせりが一番禁物。ピンチのときこそ冷静に！



◀ヒッポンズチーム見事に優勝!! 君の育てたチームを適切な監督采配で、一日も早く優勝に導こう。感動の胴上げが君を待ってるぞ！



優雅で感傷的なコラムが大集合で、脳天にシャワーだ

野球やろうぜ‼

自らの心の闇に巣食う悪魔のささやきに勝利する

古矢徹

私には、物心ついてから自らの心に固く誓ったことがある。それは、次のようなことである。

「どんな状況に追い込まれようとも、バントだけは絶対にすまい」

そう誓って以来、すでに数100試合は消化したであろう。しかし、私は未だにその誓いを破っていない。

その間、何度心が揺れたことか。何度、フル・スイングするバットを途中で止めたいという欲望にかられたことか。何度「バントしてしまえば楽になるぞ」という悪魔の囁きに心奪われそうになったことか。

そのたびに私は、「いや、いかん。あの誓いを思い出すんだ。今ここでバントをしたら、おまえは駄目な奴になってしまうぞ」と自らを叱咤し、その欲望をふりきってきた。敗戦の後には決まって「あのときバントさえしていれば勝てたんだ」と、つぶやいてきた。

なぜ私がバントをしないか。今の日本でその心がわかる真のベースボール者は、おそらく、たったふたりしかいない。

長嶋茂雄と呂明賜。

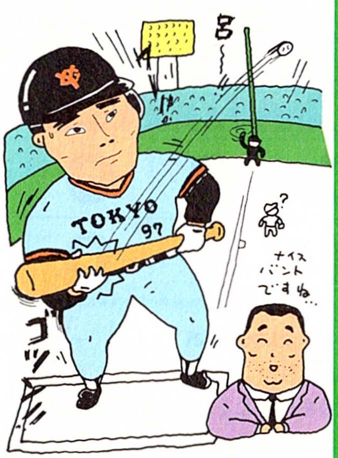
ただこのふたりのみであろう。

ベースボールとは、ボールをずばっとほうりなげる快感のスポーツである。ほうりなげられたボールをバットでがつんとひっぱたく快感のスポーツである。そして、投げる能力にも打つ能力にも劣る者にさえ、バットをぶるんと振り回す快感が与えられる美しきスポーツである。

その快感を自ら放棄するバント。日本野球が定着させてしまった忌むべきもの。

私は、いつの日か送りバントを命ぜられた呂明賜が、送りバントのその打球をそのままスタンドに運び、バントという概念を無化してしまうことを夢みている。

ファミコンに呂明賜を。



人は好き勝手なこと言うけれど去年の「燃えろプロ野球」が好き

ウサンクサー山田

「カン！」音声合成による打撃音が響いた。「しまった！」…あのホームラン60本、打率.467というムチャクチャなアベレージを持つ「ホーナー」にストライクボールを投げてしまった僕は、思わず叫んだ。「ヤリィ！」勝ちホコる対戦相手のM。だが、ボールはわずかに切れ、ファールとなった。

「仕方ない、敬遠かデッドボールを投げるしかない…」そう決心した僕はホーナーの背中めがけてボールを放った。

「ストライク！」

信じられない判定にMは、「なんだヨそれ！」と、ボーゼンとしていたが、僕にとっては好都合なハプニングだった。なにせコンピュータ様の判定にはケチのつけようがないから、「なんかオカシイな」とは思いつつ、これはラッキーとマンマとホーナーを打ちとってしまったのであった。

後にそれがバグだというコトを知ったのだが、今度発売される「燃えろ！プロ野球88」では、そのアタリが改良されたというコトで、安心したというか、少し残念なような、今日このごろであるわけです。



プッツン黒須 ナゾラー野球問答

グッダイッ‼　クロコダイルダンディくろすです。なぜ私のよーな野球オンチがこんな所にいるのでしょーか？まだオーストラリアの密林から出てきて日が浅いものですから道に迷ってしまったんですね。やーＮＹはやっぱ大都会ですね。などとお茶を濁し、ジュースを汚した所で本題のナゾラーちゃんへ行きたいと思います。では。

㊥クロマティの代りに入った人物は？

答①なわ　②ろ（う）　③むち（ぶってぶって！）

うー。少しアダルツなネタでした。清く正しい必勝本の読者様へのぶじょくでした。深くおわび…はなび、ましてやわさび、続いてこうび！　ま、またお下品な事を。深くおわび、ゾンビ、バンビ…。（きりがないので省略）

問長嶋茂雄は一茂の何にあたる人!?

答①おとうさん　②おじいちゃん
③お口くさーい　ハイ、ポリデントぞーですねぇ。躍動するアクティブギャグですかぁ～。いわゆるひとつの、ふたつ、みっつよっつですね。えぇ～！

■野球ゲームは永久に不滅か？——夏以降の話

野球ゲームは早くも「次」が用意されている。まずは、カプコンの『プロ野球？殺人事件』(11月発売予定）だ。この？がクセ者だが、プロ野球界が、推理アドベンチャーゲームになって登場するもよう。それと、ケイ・アミューズメントリースの『甲子園』(発売日未定）というのもある。こっちはもちろん高校野球もの。はて。これからどーなるんでしょう？

まず、ジャンルミックス野球ゲーム登場の可能性は非常に高いといえそう。もろにＲＰＧの野球ゲームなんかが来るかも。それと、脱プロ野球現象も考えられる。高校野球がそうであるように、社会人野球、草野球、プロはプロでも大リーグものなどなど。それと韓国プロ野球がゲームに出る日もそう遠くの話ではないかもしれない。

メーカーでは、消息筋によると日本物産、ヘクトなどが野球ゲームを企画していると言われているし、元祖の任天堂、大御所のナムコだって続編がないとは限らない。



▲意外と少ない野球コミックもの。過去には「バツ＆テリー」と「タッチ」があるのだが

野球ゲームはそろそろキャラクターものに走る気がするぞ

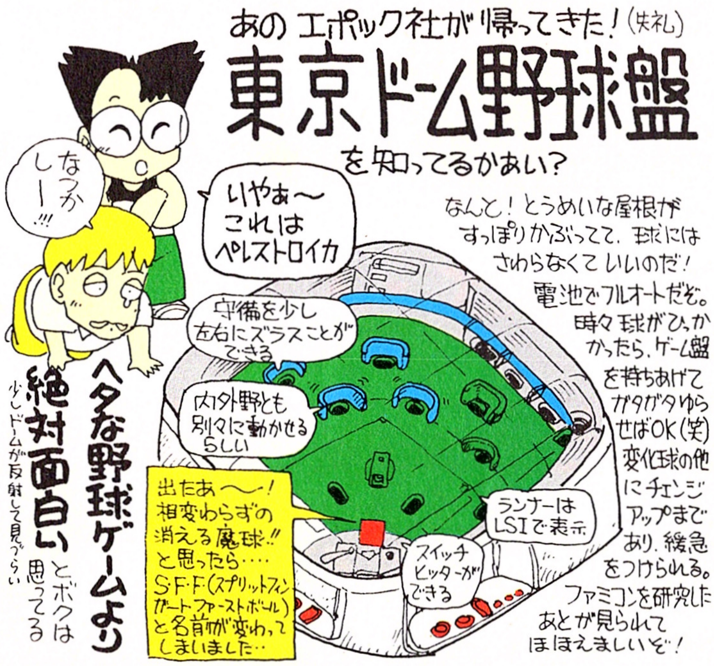
ちゃっきりみそ

今の野球ゲームはすべてリアリティを重視して実在選手を使っている。そろそろキワモノがあらわれる頃ではあるまいか。ワールドスタジアムのドリーマーズ（だったかな）にはマンガの選手がぞろっと並んでいる。やられた!!とバンダイが思ったかどうか知らないが、まず次に出るのはキャラクターのクソゲーであるといって間違いない(ホンマかいな)。

今連載中のマンガだと、候補は『海空の山下たろーくん』『名門！第3野球部』あたりしか見あたらない。ちょっと土くさくてゲームっぽくない。

『わたるがぴゅん』『熱血緑山高校』だと、投手中心で打者が盛りあがらない。必殺技がないとキャラクターゲームはイマイチである。そーなると、『アストロ球団』が強い！ 3段ドロップや7色の変化球といった魔球もどきから、ジャコビニ流星雨打法もあり、守備ではセンターが空を飛んでホームランを捕っちまう。おまけに1塁手は目が見えないのである。かないませんわ。

これに対抗するのは魔球のキワモノ『侍ジャイアンツ』あたりか。ハイジャンプ魔球や大回転魔球もおそれいるが、球をにぎりつぶす分身魔球はタマげる。誰でも一度は「ムムムムム」などといってテニスの軟球をつぶした経験をお持ちだろう（22歳以上）その他では、ハッパかけるぜの『アパッチ野球軍』（花登筐原作）そして巨人の星を加えればラインナップは完成である。



野球ゲームは本当の野球のオモシロサを教えてくれる

赤松直人

ひと昔前までは、テレビで野球を楽しむと言えば、“見る”ことがすべて。口も出せなきゃ、手も出せない。まぁ、そんなことは当たりまえと言えばそれまでなんだけど、これほど歯がゆいことはないのも確か。思わずテレビに向かって罵声を浴びせたことなど、数えていたらきりがないほどだ。そんな思いをしながらも、ボクらは野球を見続けてきた。ナゼか？ それは、ボクらが野球をこよなく愛してるからにほかならない。

ところが、ここ2、3年の間に状況は一変してしまった。そう、ファミコンにおける野球ゲームの登場によって、ボクらは、ブラウン管の中で自分の意のままに動いてくれる野球チームを手に入れたのだ。自分の手で選手達を操るようになってからとゆーもの、テレビは罵声を浴びることがなくなった。そのうち、野球ゲームが発展していくにしたがい、各チームは明確な特徴を持つようになり、選手達はより強烈な個性を発揮し始めた。おまけに、各社とも手を変え品を変えゲームを一層楽しくしていく。「こりゃプロ野球見てるよりも、よっぽどおもしろいな」と思い始めたのもムリはない。

それからとゆーもの、我が家のテレビは、すっかり自分のチームのフランチャイズ球場と化してしまった。そして、今日も今日とてブラウン管の中では、我が愛すべき選手達が暴れまわっている始末である。どうやら、ゲームは本物をしのいだようだ。

潔くパクリに徹した「ハリスタ」が結局、一番売れそうね

GTV編集長渡辺浩弐

ヒラ坊から「野球ゲームについて一つ……」と電話がかかってきた時、即座に「いろいろな野球ゲームが出てきたけど、やっぱりファミスタがサイコーね」って感じに書こうかナって思ってしまったんだけど、「あっ、『やっぱりファミスタが最高ね』ってのはナシですからね」と先手をうたれてしまったのだった。たははは。

いまだに（私を含めて）誰もが「やっぱりファミスタ」といいたくなってしまうのはどーしたワケか。

それは、我々が「マンネリがキモチよい」そして"大多数"と一緒のことをしていたい」という特性を持った農耕民族だからなのであるワッハッハ。

簡単に言うと、みんなファミスタに情がうつってしまってるってことね。

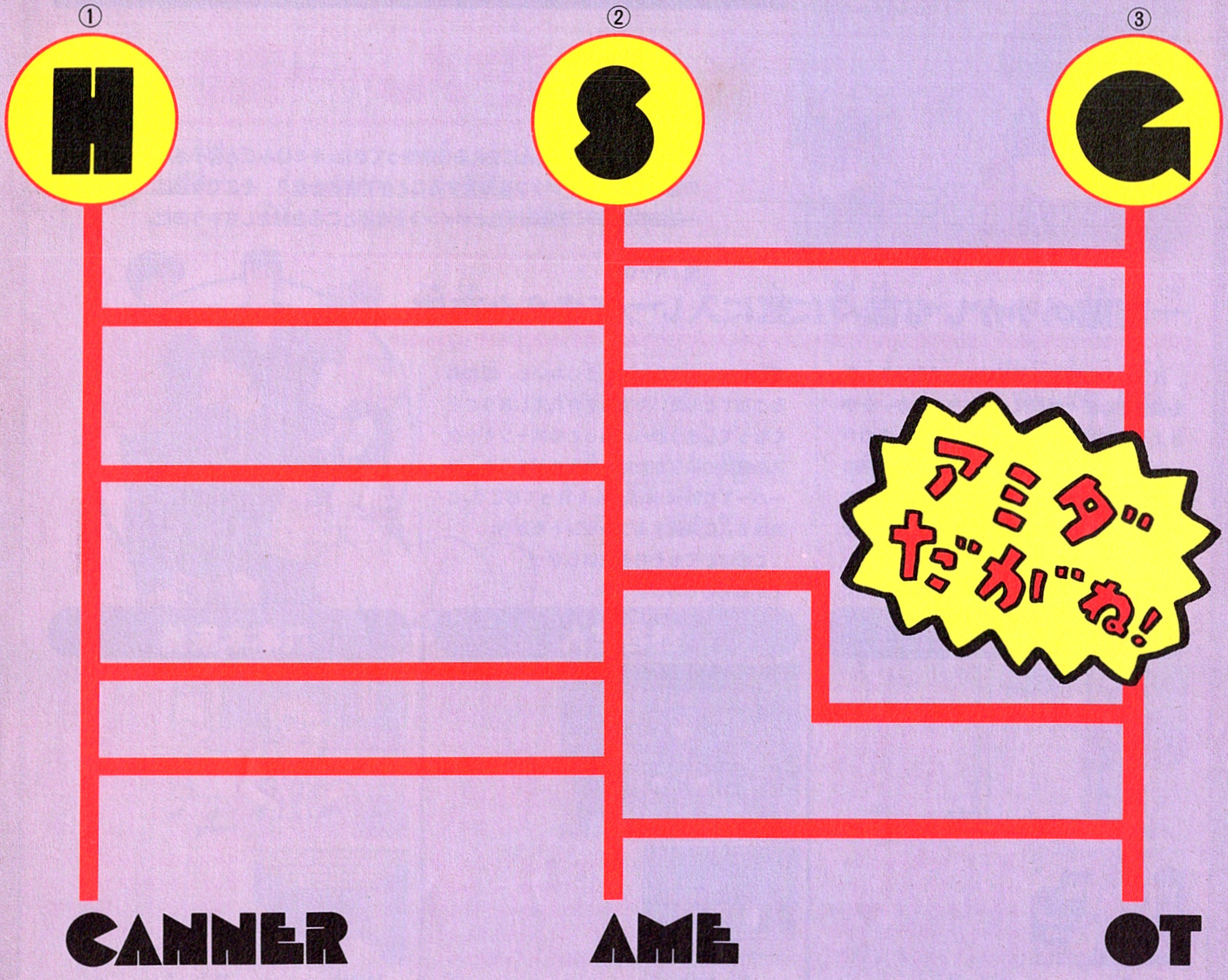
ソコんところをおさえて実にウマく作ってあるゲームが「究極ハリスタ」だ。一挙に出るファミ野球の中でどうやら「ハリスタ」が一番大ヒットしそうなのは、かつて「桃太郎伝説」が大ヒットしたのと同じ理由。潔くパクリに徹底したからだ。ゲーム業界ってのは二番せんじ、三番せんじが十分商売になってしまう、というお話でした。（どっかのメーカーがそのうち「キャプ翼」をパクった野球ゲームを出すと思うぜ、絶対）



▶何をかくそう私の〈GTV〉も某ファミマガにパクられた

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE

ホットゲームスキャナー

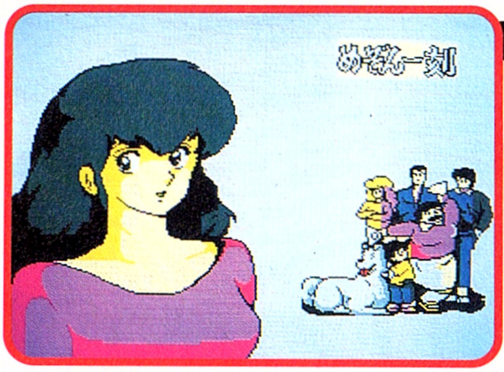


HOT GAME SCANNER

もう夏休みに手がとどきそうなこの季節。ギンギンにクーラーかけてファミコンやってる時が一番幸せっていうキミに送る、ホットゲームスキャナー。じっくり読んでこの夏のゲームの傾向と対策をたててね。

カセット／ボーステック／7月27日発売／¥5900／バッテリーバックアップ付

MAISON IKKOKU

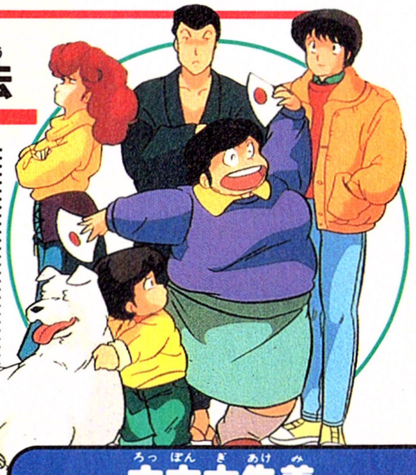


めぞん一刻

待ちに待った響子さんに会える日がやってきた。キミはみごと響子さんの思い出のフォトグラフを発見することができるかな？　そこで今回は、一刻館の住民のご機嫌取りなどポイントとなるところを紹介しちゃうのだ。

文／RYOⅡ

一刻館のゆかいな面々に気に入いってもらう方法



五代くんの住む一刻館には、ゆかいな、でも個性的な面々が五代くんにちょっかいをかけようと虎視眈々と狙っているんだ。そのやっかいな面々とはおなじみ1号室の一の瀬のおばさん（マンガではなまいきな賢太郎はこのゲームでは無害）、4号室の四谷さん、6号室の六本木朱美さんの3人。

そこで、この3人には常にご機嫌を取っておかないといけない。そうしないと、思わぬところでとんだいたずらをされてしまうことになってしまうから。もっともオーソドックスな機嫌の取りかたは、物をあげること。スーパーで120円の即席めんを買っておこう。これは3人に共通するプレゼントだから。

このほかにもそれぞれほしがっているものもあげようネ。

一の瀬花江



◀一の瀬のおばさんはすっごいでしゃばりなのだ。管理人さんの部屋へ入ろうとしてもその前に立っていたり。即席めんプレゼント！



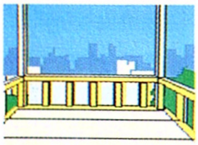
◀そして一の瀬のおばさんがもっとも好きなのがお酒。だから、お酒を渡すとすぐに宴会が始まっちゃうんだ。宴会すると食料が全部なくなってしまう、注意

一の瀬のおばさんは宴会が大好き。できるだけ、お酒を手に入れて宴会を開催してあげよう。ただ、お酒は1本じゃダメだぞ。

四谷さん



◀四谷さんはアイテムをいっぱい持っている。押し入れの中で見つけたエッチな本をあげると懐中電灯と交換してくれるのだ



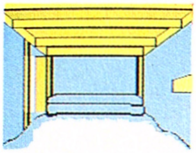
◀四谷さんはいたずら好き。機嫌を取っておかないと、物干し台や屋根に登った時にドアを閉めたり、はしごを外してしまう。即席めんを時々プレゼントだ

1階の黒板を見るとわかるんだけれど、四谷さんは招き猫をほしがっている。これをプレゼントしてあげるのが最高のご機嫌取りだ。

六本木朱美

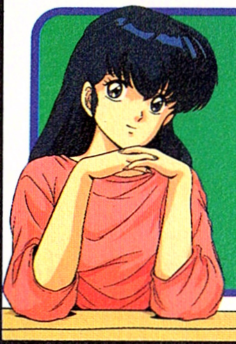


◀朱美さんは減量中か、即席めん以外は嫌いみたい。彼女にご機嫌を取っておくと、茶々丸でマスター1人だけと会うことができる



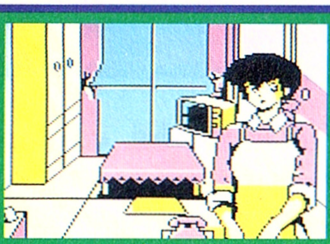
◀朱美さんは、実は五代くんの押し入れから四谷さんにのぞかれるのに閉口している。そこで、その穴をふさいであげるととっても喜ぶはずだよ

茶々丸でマスターと1人で会うというのは重要で、現金が少ない時に財布を見せるとマスターがお金をカンパしてくれるんだ。





▲響子さんを怒らせると入れてくれない

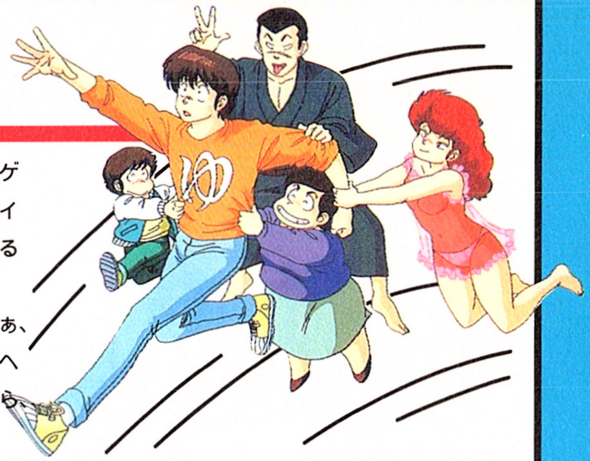


▲プレゼントでご機嫌取って入れてもらおう

◑響子さんにもご機嫌うかがい

管理人室には電話があってこれはただで借りられる。でも、七尾家に電話をかけたり、下着を取ろうとすると響子さんは怒ってしまう。そんな時は電話をかけてあやまって、その後にプレゼントをもっていけばいい。でも、即席めんじゃダメだからネ。

管理人の部屋はジャマ者でいっぱい!

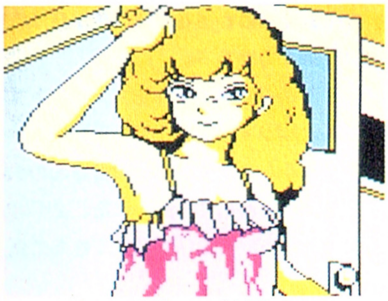


響子さんの思い出のフォトグラフを見るためには、何度も管理人室に足を運ばないといけないんだ。そのためにも、響子さんに五代くんの印象を良くしなければならないし、プレゼントも用意しなくてはならない。でもって、管理人室に入れてもらったら、たまには響子さんのビンタもらってもいいんだけれど、絶対にやらなければならないことがあるんだ。

ではいったい何をするのかというと、このゲームの最終目的は響子さんの写真、で、ポイントとなるのも写真。さて、この部屋にある写真というと……、そう写真立てだね。

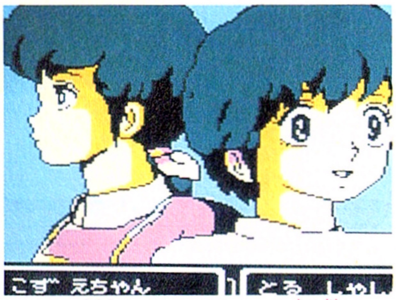
そして響子さんといい雰囲気になるかなぁ、と思った瞬間にオジャマな人々が管理人室へ入ってくる。こうした人々をクリアしながら思い出の写真へと迫っていこう。

✖六本木朱美さん



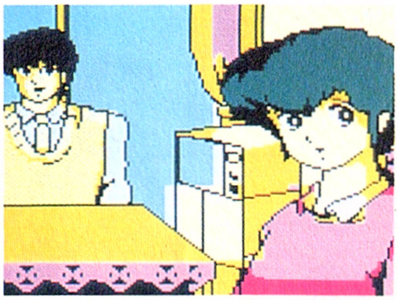
▲最初のオジャマムシが朱美さん。「管理人さん、トイレのドアがおかしいの」って入ってくる。でも、運が良ければ朱美さんがトイレから出てくる姿が見れるぞ

✖こずえちゃん乱入



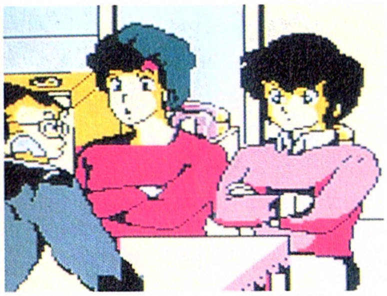
▲はっきりいって響子さんはこずえちゃんを良く思っていないのだ。というより、こずえちゃんと五代くんの仲に嫉妬しているわけ。だから、彼女が来たら退散しよう

✖五代のライバル三鷹瞬



▲一の瀬のおばさんがいなくなったと思ったら今度は三鷹瞬なのである。彼もしつこく居続ける。彼の追い出しはなかなか大変。ここはひとつ惣一郎の力を借りてみる!?

✖響子さんの両親登場



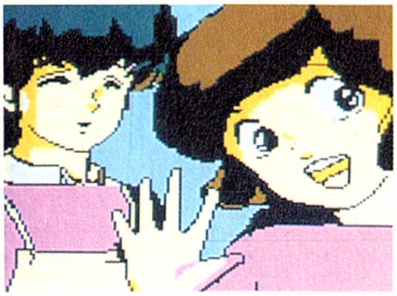
▲響子さんの両親は、響子さんが一刻館の管理人でいることに反対なのだ。最初はいい雰囲気なのに、最後は3人で親子げんかを始めて五代くんの入る隙がなくなってしまう

✖一の瀬のおばさん居座り

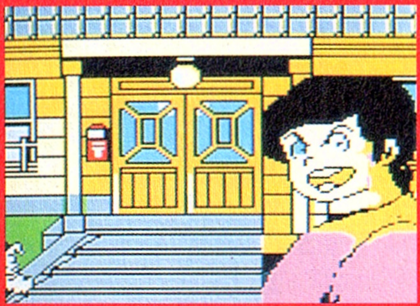


▲一の瀬のおばさんが入ってきて、おせっかいなことを言い始める。いったん部屋を出て、また入ってもまだ居座り続ける一の瀬さんにうんざり。ここはいっぱつ宴会すっか

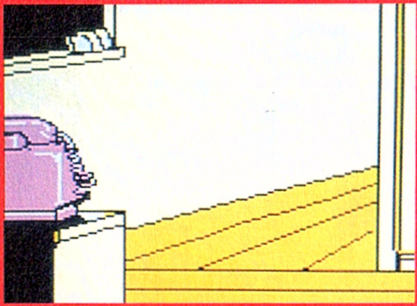
✖音無郁子ちゃん出現



▲多くのオジャマムシの中で唯一歓迎できるのが郁子ちゃんなのだ。これで、秘密満々の音無家への道が通じるのだから。さっそく郁子ちゃんにお勉強教えにいきましょう



▲時間が経つと郵便受けに手紙が!これを響子さんに渡してご機嫌うかがいましょう

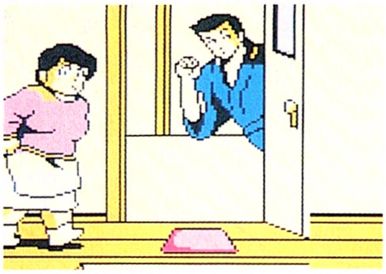


▲突然、電話が鳴り始める。つまらない電話もあるけど、ばあちゃんからの電話はありがたい

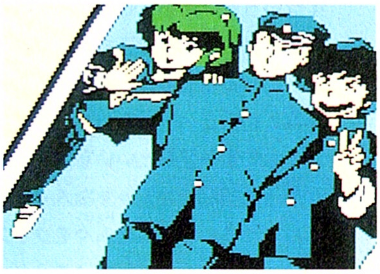
◑時間が経つとどうなる?

このゲームでは、一刻館とか時計坂駅とか時計台の内部の時計台とか時間に関することがいっぱい。というわけか、時間が経過する。時間は五代くんが移動するたびに過ぎてゆき、それによって例えば郵便受けに手紙が届いたり、ばあちゃんが駅にやってきたりするんだ。また、一刻館の一階にある公衆電話が鳴ることもある。だから、何にもすることがなくなっちゃっても、あっちこっち動き回って時間を経過させると新しい展開が開かれるぞ。

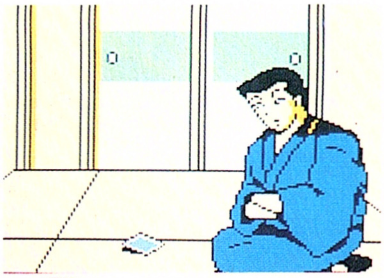
開かずの間、2号室の謎とは!?



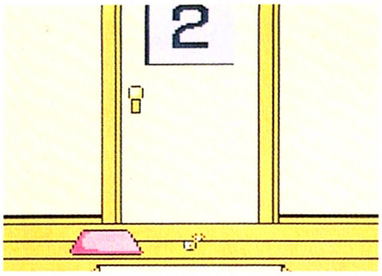
▶四谷さんにあるアイテムをプレゼントすると、2号室からおいでおいでして中へ入れてくれる



▶これが四谷さんの若い頃の写真だ。けっこうりりしい格好で写っているね



◀そして、2号室の中へ。ここで四谷さんは五代くんに彼の若かりしころの写真を見せてくれるのだ



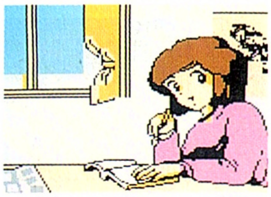
◀2号室のマットを移動させてみると、そこに2号室のカギが。これは響子さんへ渡そうね

通常では開けることのできない2号室は、四谷さんがカギを握っている。ということは、四谷さんの心証を良くしないといけないわけだ。そこで四谷さんがもっともほしがっていたものは何だったか考えてみよう。そう黒板に書いてあったよね。これって、スーパーで売っているんだけれど、値段が5000円もする。ちょっと高いなあ。坂本がカンパしてくれるのは3000円だし、所持金が1000円以下でないと貸してくれないから5000円貯めるのってけっこう大変なのだ。でも、時々3000円に値段が下がることがあるから、運が良ければあっさり買えるかもネ。

さて四谷さんにそれをプレゼントすると、なんと開かずの間、2号室を開けて中へ入れてくれるんだ。そして、四谷さんの大事な写真を五代くんにくれる。また、2号室の前のマットの下からカギが発見できるのだ。



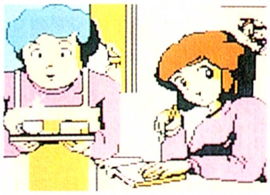
音無家が後半のポイントだ! そこにはいったい何が?



▲五代くんは郁子ちゃんの家庭教師。彼女の机の上に注目。アルバムがあるから



▲こ、これが響子さんと惣一郎さんか。彼の顔がよくわからないのが残念

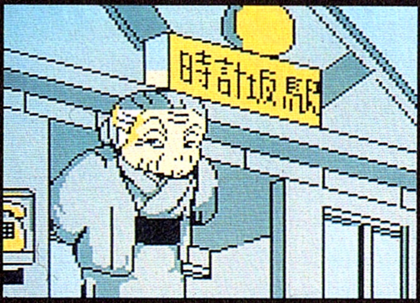


▲郁子ちゃんのおかあさん登場。ケーキ持ってきてくれたので、しっかりいただきましょう



▲郁子ちゃんのおじいさんは、五代くんに家庭教師代をくれる。さらに、重要なアイテムも…

音無家は響子さんの亡き夫、惣一郎さんの実家。ここへ来るには、管理人室に郁子ちゃんが遊びに来ないとダメ。ゲームの後半にならないと来ることができないんだ。ここでは、上の写真のように響子さんの昔の写真などが手に入る。しかも、家庭教師代ももらえるぞ。ということは、なかなか買えなかったものも、買えることになるのである。1度ではなく何度か訪問してみようネ。



▲ばあちゃんが時計坂駅へ姿を現わすのは、かなり時間が経ってからなのだ

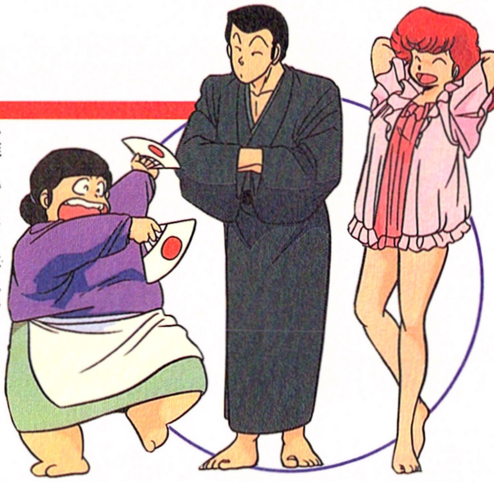


▲ばあちゃんも加わっての大宴会。この時も持っていた食品は全部なくなってしまうからネ

◑ばあちゃんと宴会しよう

時間が経つと、一刻館の電話が鳴って、いきなりばあちゃんの声が。そこで時計坂駅へ行ってみると、ばあちゃんが来ているではないか。来てしまったものは仕方がない、ばあちゃんを、なぜか『とる』して一刻館へ連れていく。このばあちゃんがまた、酒好きの宴会大好き人間。お酒を1本振る舞えば、たちどころに宴会の始まり始まり。一の瀬のおばさん以上の盛り上がり!? 実に簡単に宴会が始まってしまうところが、とても安上がりでありがたい。

一度は見てみたいこのシーン大特集！

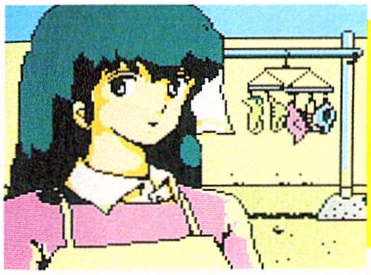


下着編 したぎへん

このゲームの中では、はっきりいって響子さんにひっぱたかれて印象を悪くしてもいいから、見てみたいシーンがいっぱいあるんだ。中でもきわめつけがこの下着シーン。下着シーンといえば朱美さんが有名だね。シースルーのネグリジェで、危なくもうれしい姿を見せてくれているけど、響子さんだって負けてはいない。予想をはるかに越えたバストが推定85のBカップのブラに包まれて登場するから、これはぜひ見てみてほしい。もちろんひっぱたかれることになるんだけれど、前半は洋服バージョン、そして後半にはこの下着バージョンとなるので、それぞれ一度は体験してみよう。

このほか、響子さんの下着は屋根の上と、管理人専用物干しで見ることができるぞ。

▶管理人室へ入れてもらったら、窓を開けて裏へ出ると管理人さん専用の物干しがある。ここに下着が干してあるのでした



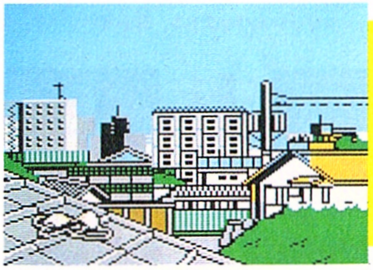
▶服を着ている響子さん。う〜ん、美しいなぁ。ここから妄想が生まれる。キスしたければ妄想編へどうぞ



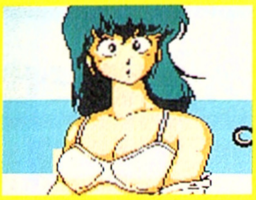
▶物干しの下着を取ろうとすると、響子さんのきつ〜いビンタがとぶ。これは洋服バージョン。下の写真と見比べてみよう



▶四谷さんからもらったはしごで屋根へ登ってみると、そこに風で飛ばされたと思われるブラジャーがあるではないか



▶後半になると管理人室のドアにカギがかかっていなくなる。ノックしないで開けたりすると、このお楽しみシーンが出現



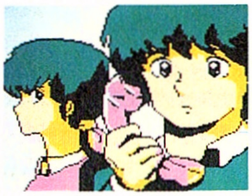
▶そして、下着バージョンビンタシーンへ。しかし、響子さんはしっかりパンティーを見せてくれるのである



失敗編 しっぱいへん

このゲームでは失敗はつきもの。ただ、この失敗には、上のように響子さんにひっぱたかれるとか、機嫌をそこねるといったとりかえしのつく失敗と、そのまま目的を達成せずにエンディングをむかえてしまうとりかえしがつかない失敗があるんだ。とりかえしのつかない失敗はここでグラフィックを見るだけにしようね。

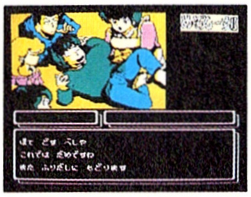
▶管理人室の電話は無料。でも、七尾家に電話すると響子さんはご機嫌斜め



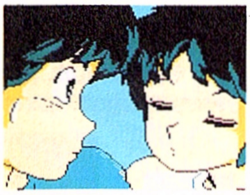
▶屋根の上に登ったけれど、四谷さんにはしごを取られてしまった



▶物干しや屋根から転落。これはとりかえしがつかないエンディングなのだ



▶こずえちゃんの誘惑にのって彼女の部屋へ。これは危ないぞ



▶ほ〜ら家族にばれてこずえちゃんと結婚という意外な結末が待っていた



妄想編 もうそうへん

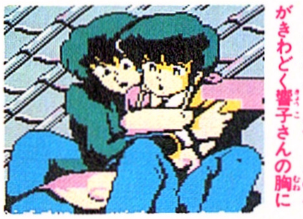
五代くんの響子さんへの思いが妄想をかきたてて、あたかも現実のように登場するのだ。



◀響子さんとのキスシーン。押し倒すなんてコマンドも



◀窓を開けるとこんな美しい妄想シーンもあるぞ

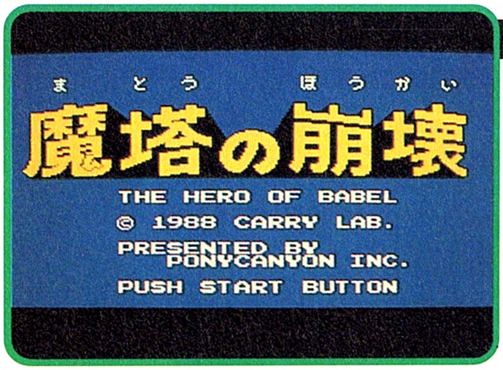


◀屋根の上。五代くんの手がきわどく響子さんの胸に



ディスク ／ポニーキャニオン／9月2日発売／¥3000／両面

MATOU NO HOUKAI



魔塔の崩壊

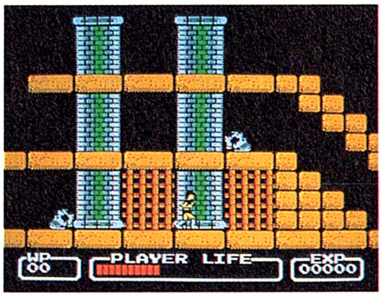
リンクの冒険、チェスターフィールド、デビアス…。こうして考えてみると意外と剣を振り回すＡＲＰＧって少ないのよね。で、その中にこの“魔塔の崩壊”も仲間入りっと。剣の道は、奥深いのだっ／　あれっ？

文／Mr.ＣＢ成沢４冠馬

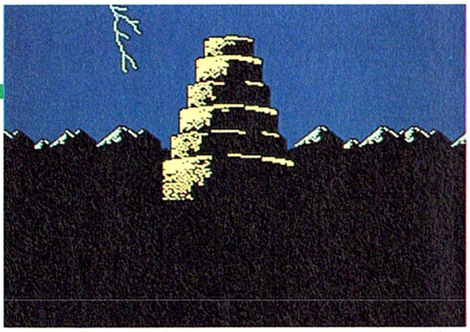
捕われの恋人を救い、塔を破壊せよ！

古代バビロニアの人々が神に近づこうと建てた“バベルの塔”。しかし、バベルの塔は神の怒りに触れ、打ち砕かれてしまった。そして人々が近づけないように、神はモンスターを塔の中へ放った。数千年後、モンスターは凶暴化し、塔の外の人々を襲いはじめた／

キミはこの塔に捕われた恋人を助け出し、塔を破壊するため、単身塔へ向かっていった。



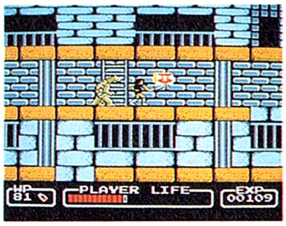
◀魔塔の中にひとり立つ勇者。これからどんな戦いが待っているのか……。まずは左に進み、上へ昇っていこう



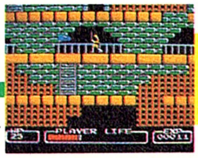
▲これはタイトル画面。タイトルのロゴとこのバベルの塔がフラッシュバックする。雰囲気バリバリ、なのである

敵を倒し、進む。原始の快感だぜ！

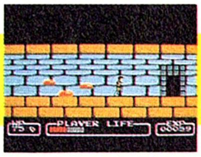
ゲームの流れは簡単。敵をやっつけながら次のステージへと進んでいけばいい。もちろんその途中には謎やら、情報やらいっぱい入っている。全５レベルあり、各レベルは、５つのステージに分かれている。どちらかというとアクション性が強いのだ。



◀敵を倒したら宝箱が出た。しかし、背後からも敵が……



◀通常画面だ。突然敵が出現し、おそいかかってくる



◀ステージ間をつなぐ通路。オレンジスライムが登場



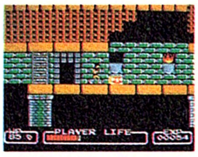
◀扉の中は部屋になっている。これは情報部屋だ



◀巨大キャラが潜んでいる裏部屋もあるのだ

アイテムをたくさん手に入れて、有利に進行しましょ

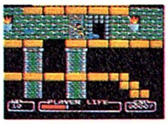
ＡＲＰＧ、となればアイテムが出てこないはずがない。キミを助けてくれるアイテムがさまざまな形で登場する。入手方法は右を見てもらえば解る通り。どの方法でも必ず宝箱の形で出てくるぞ。その前に立ち、しゃがめばカギは開き、中身が手に入るのだ。



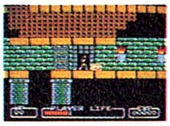
▲炎を聖水で消したら、宝箱が出てきたぞ

✖敵を倒して得る

敵を倒したあと、ときどき宝箱を出すことがある。中身はほとんどが“力の石”というＷＰのアイテムだ。



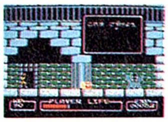
◀スライムを剣でやっつける。飛びかかってくるので注意して戦おう



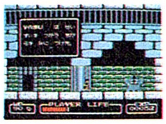
◀すると宝箱が出現。中身は特殊な武器を使うために必要な“力の石”が入ってる

✖人からもらう

裏部屋の人が“これをさずけよう”などと言ってくれることがある。重要なものであることが多い。



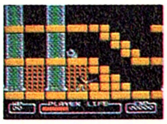
◀ある条件を満たして部屋に入るといきなり宝箱をくれた。中身は……!?



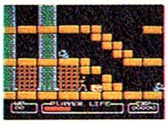
◀聖水が入っていた。しゃがんでⒷボタンを押すと投げることができる

✖隠されているものを探す

壊せるブロックの中や、炎を消す（聖水という武器を使う）と宝箱が出てくることもあるのだ。



◀壊せるブロックがあった。なにがあるのか、掘り進んでみよう



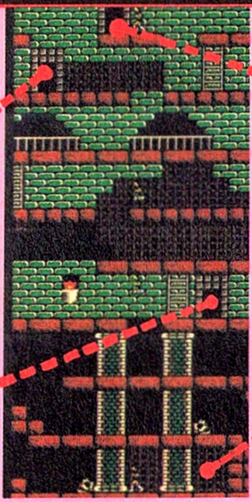
◀宝箱発見！　こういうブロックは各所にあるからいろいろ調べてみよう

レベル1をマップで説明するのである

レベル1は割と簡単（割とね）だ。ザコキャラをバキバキやっつけて、せっせとレベルアップにいそしみましょ。

ただ、要注意なのはステージ間をつなぐ通路に現れるレッドスライム。しつこいので、気をつけないと、あっという間にやられるぞ。

STAGE1 ステージ1

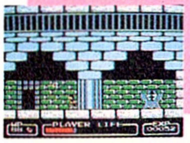


ステージ2への通路だ。扉にはカギがかかっているので、カギを手に入れてからここへ

部屋の中にいる人にくじゃくの羽を渡すとHPを回復してくれるようになる

この奥にくじゃくの羽がある。ブロックを壊し進んで、手に入れましょ

スライムを50匹倒し、部屋の中に入ると聖水をさずけてくれるありがたい裏部屋だ



スライムに注意して戦おう。50匹倒したら裏部屋に入り、聖水をもらう。重要なアイテムだから忘れないように。

STAGE2 ステージ2



炎が3つ並んでいるが、どの炎にも宝箱が隠されている。中身は〝幸運の石〟だ

このステージは上から下へ降りていく構成になっているのだ。敵に注意していこう

ステージ3つの通路だ。この通路の天井の上には宝箱が3つ並んでいるのだが……!?

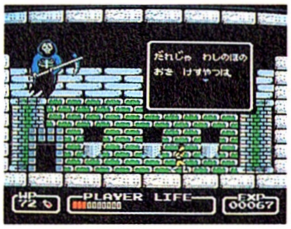
リッチのいる部屋だ。WPをなるべく多くしておいてから入ろう



リッチを倒し、しびれ薬を手に入れておく。ステージ4でのスケルトンGとの戦いが楽になるのだ。

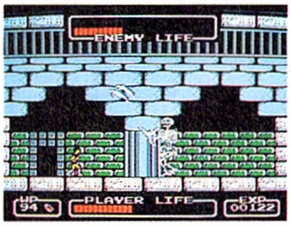
◐レベル1の大型キャラ

リッチ



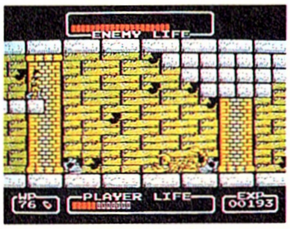
◀3つ並んだ炎がある裏部屋に出現する。すべての炎を何度も消してみると……。聖水で接近攻撃すれば簡単に倒せる。投げてくるカマも消せるからね

スケルトンG



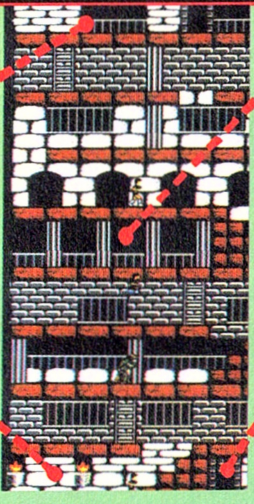
◀ステージ4の裏部屋にいる。大きな刀を振り回し、投げてくる。聖水が効かないので、力で攻撃するしかない！ 倒すと、アローの書が手に入り、矢を射れるようになる

おおさそり



◀レベル1のボスキャラだ。コイツを倒せばレベル1はクリアとなる。聖水も矢も効かないので、接近してタイミング良く剣で攻撃しよう！

STAGE3 ステージ3

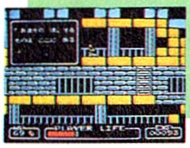


ここに手紙が出る。✚ボタン上でステージ2、3の通路の天井に登れるのだ。

ステージ1、2より敵が強い。ブーメランを放ってくるので確実にたたき落とそう

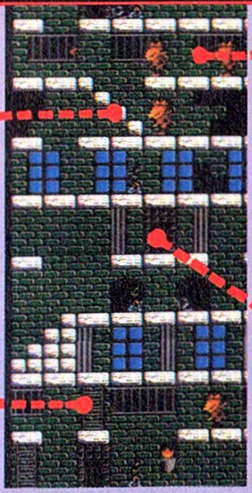
ステージ2、3の通路の上にある宝箱を開ければ下にカギが入っているので4へ行ける

炎の宝箱は両方とも〝力の石〟が入っている。HPを回復してくれるのだ



左の写真の位置で突然手紙の入った宝箱が出る。そこで✚ボタンを上にすると、通路の上に出て……。

STAGE4 ステージ4

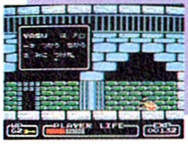


敵がブーメランを放ってきたらしゃがんでかわそう。カタいので戦うときは慎重に

上から2段目のブロックは最初はないが、そこをアローで撃つと現れるのだ

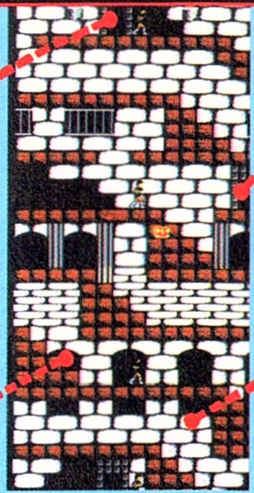
この裏部屋の中にスケルトンGがいる。しびれ薬を使ってやっつけよう

ジャンプでこのはしごへ跳び移るのだが、タイミングが割とシビア



スケルトンGを倒すとアローを使えるようになる。聖水よりも強力な武器なのだ。しびれ薬を使って戦おう。

STAGE5 ステージ5

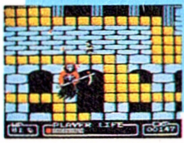


ここにもスケルトンGがいる。倒さないと扉のカギが手に入らないのだ

この扉をくぐればおおさそりの部屋だ。強敵だから心してかかるように

赤いリッチはブーメランを確実に落とし、アローで狙い撃ちしていこう

階段を上るときは、リッチの動きに気をつけて。急いではいけない



このステージの最上部にある扉に入ると大さそりとの戦いだ。赤いリッチはアローを使って倒そう。

ディスク／コナミ／7月22日発売／¥3300／両面

KONAMIC ICE HOCKEY

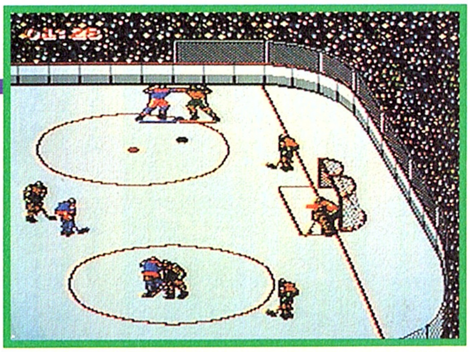


コナミック アイスホッケー

夏だから自宅でアイスホッケーに興じる。なぁーんて素敵でリッチなんでしょう。それに氷上を華麗に舞うプレイヤーの動きや、キングス・イングリッシュの音声はリアル感、臨場感ともにタップリ。こりゃ熱くなれます。

文／ニョクマム古橋

過激な"肉弾戦"でパックを奪っちまえ！



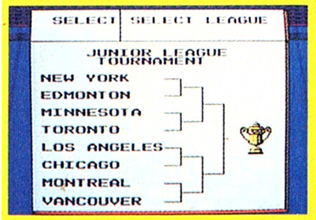
なんたってアナタ、アイスホッケーは氷の上の"格闘技"って呼ばれてるくらい、ガンガンのスポーツ。"エキサイティング"シリーズに続いて登場した"コナミック"シリーズの第1弾だ。もちろん、このゲームも血湧き肉踊る的な要素がフンダンに採り入れられているのだ。例えば、パックを持った相手選手に後ろからブチかましをくらわしてパックを奪うことだってできるし、正面から当たりゃあ、ソク、殴り合いだモンね。キャラの動きは"小気味いい"っていう表現がピッタリで、一汗流したような爽快感が味わえるぞ。

対CP戦でトーナメント優勝を狙おう！

コレ、2人用でやれば友達と対戦することもできる。ただ、1ゲームで勝負が決まっちゃうんだよな。その点、1人用の対コンピュータなら、トーナメント(勝ち抜き戦)もあるし、リーグもジュニア、カレッジ、プロの3クラスがある。それに優勝すればなっかなか凝ったエンディングもみれるぞ。ま、プロリーグで勝利するのはけっこうシンドイけどね。



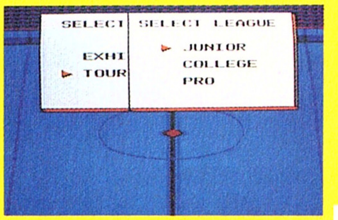
◀ゲームは1試合で決着のつくエキジビションと、勝ち抜き戦のトーナメントが選べる。2人用はエキジビションだけ



◀トーナメントはこの8チームの勝ち抜き戦ってことになる。3連勝を決めれば、優勝できるというわけだね



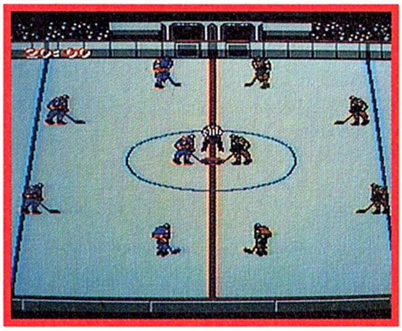
◀チームはアメリカの州代表8チーム。この中から、自分の好きなチームを選ぶことになるのだよ



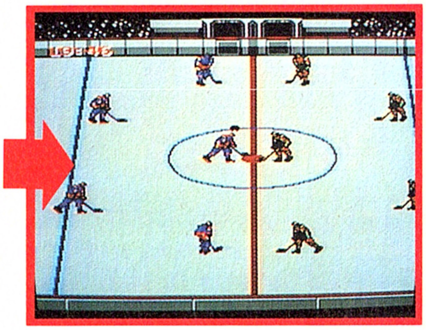
◀対コンピュータの場合、リーグはジュニア、カレッジ、プロの3クラスがある。トーゼン、プロリーグが最難関ね

試合開始と同時にまずはゲームの主導権を握っちゃおうぜ

「フェース・オフ」という審判の合図とともに、ゲームは始まる。パックが敵味方のプレイヤー中央に落とされるから、とにかくこのパックをキープして、主導権を握ることが大切だ。Ⓐボタンかⓑボタンでタイミングをうまく図るか、連射で運だめしをするかは本人の自由。でも、この最初のパックがとれるかどうかでゲーム展開が大きく変わってくるよ。



◀まず、「フェース・オフ」の合図とともに、パックが敵味方の中央に落とされる



◀そのタイミングをうまく見計らって、パックをキープ、ゲームを有利に進めよう

パスワークがじょーずになれば勝利の女神は微笑むぞ

こういった集団スポーツの場合、チームプレーが重要だってことはいまさらいうまでもないよね。特にパスプレー。敵がワラワラと寄ってきて、こりゃ突破できないと思ったらソク味方にパスを出そう。ただ、このとき注意しなきゃいけないのはインターセプト。パスを出すと自動的に1番近い味方へパックが渡るんだけど、その味方との間に敵がいるとパックを獲られちまう。状況判断は適確にね。



▲敵が間に入っているのにパスを出したりすると……



◀インターセプトされて、パックをとられちゃうから要注意

シュートは矢印の位置でタイミングを

シュートを打つ場合、ただやみくもにゴール前でパックをブッたたいてたってダメ。やっぱりキーパーの隙を狙わないとね。で、それにはまず、ゴールのポストからポストへ移動してる赤い矢印に注目してもらいたい。そ、この矢印こそパックがゴールラインを通過する位置を示してるんだ。ジュニアクラス程度なら、この矢印が時々キーパーが構えてる位置の反対側に止まってることがあるから、得点を挙げやすい。でも、これがプロクラスになると、キーパーの動きが素早くて、ゴールを決めるのは至難のワザ。そんなときはパスを有効に使おうね。



◀シュートが決まると(あるいは決められると)得点ボードに点数が加算される。1ラウンド20分(実際はもっと短い)、3ラウンドの合計点で勝負が決定だね



◀ゴールにパックが突き刺さって、キーパー悔しがりシューター喜ぶの図。このゲーム、けっこう喜怒哀楽の情が豊かなのだ



▲ゴールにあるポスト間を移動する赤い矢印の指し示す位置が、シュートを放ったときゴールラインをパックが通過する位置ね



▲だから、キーパーの逆サイドにこの矢印が移動したときこそシュートのチャンス! パスワークでフェイントを使う手もあるぞ

×PK戦は3D画面の大迫力モノなのだ!!

ホイッスルが鳴って試合終了! だけど得点ボードを見ればナント同点——そんなときは、決着がつくまでPK戦(?)で争うことになるんだ。3D画面が採用されてるから、迫力満点の攻防を楽しめるぞ。シュートの方向は8方向設定できる。かなり"運"に左右されそうだね。



◀PK戦ではシューターとキーパーの一騎打ち。シュートを打てる方向は上下左右斜めの8方向。ほとんど"カン"の世界だね



◀ゴールを守る場合、十キーで方向を決め、Ⓐボタンでアクション。シュートが放たれてから方向を決めてたら間に合わんよ

カセット／テクノスジャパン／7月26日発売／¥5800



The Dodgeball-club in The Hot-blooded High-school

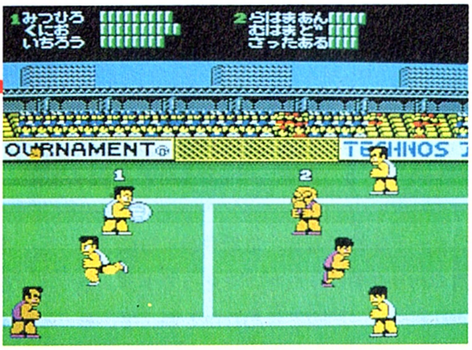
熱血高校ドッジボール部

一見さわやかなスポーツのようで、実は危険な格闘技！ まーさーに、過激なエンターテイメント、それがドッジボールだ！ これをあのテクノスジャパンがゲームにしちまったんだから、オモシロクないわけがない！

文／ゲームフリーク

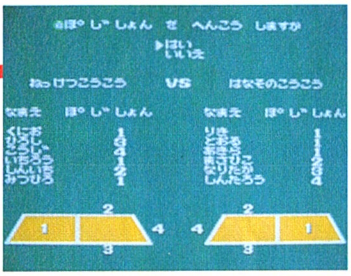
ナゲろブツけろドッジボール

というわけで、あの熱血硬派くにおくん在学するところの熱血高校におけるクラブ活動たるドッジボール部が、世界中のヤンキー兄ちゃん相手に、ドッジボール世界一を争う。これがストーリーだぞよ。このゲーム内のドッジボールはキミ達が小学生のころやったルールとは多少異なっていて、一発くらいタマが命中してもアウトにはならず、相手の体力がつきるまでボールを投げあう、まーさーに（しつこい）格闘技ルールに変化しているのだ。でもラインアウトとかの細かい規則はそのままなのでよろしく。



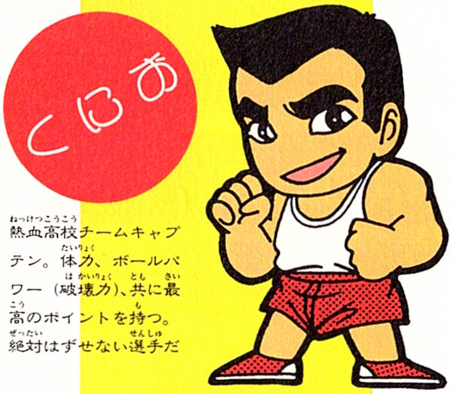
戦略的にドッジボールせよ！

熱血高校をはじめ、各国のチームは、チーム全体および各選手それぞれについて特徴をもっている（試合前にセレクトボタンでメンバー表が見られる）。そこで、対戦相手に合わせて自チームの6人の選手のポジションを変更をするのがカシコイやり方だ。体力、球のキレ、ボールパワー、シュートテク、すばやさ、打たれ強さ、キャッチテクの7項目をよく見て考えよう。また、それぞれの持ち技（下段参照）も重要なポイントになるぞ。



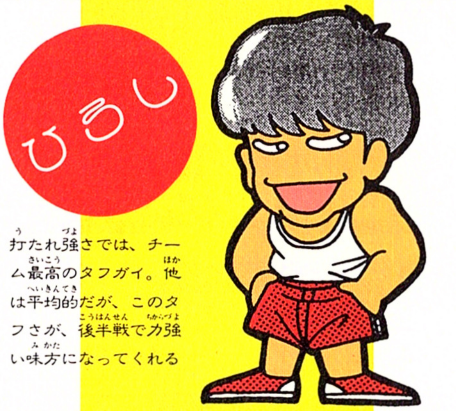
◀これがメンバーチェンジ画面。内野3人、外野3人のメンバー及びポジションを決める。やはり内野の人選は重要なポイントだぞ

⬇これが熱血高校チームの超美技・必殺



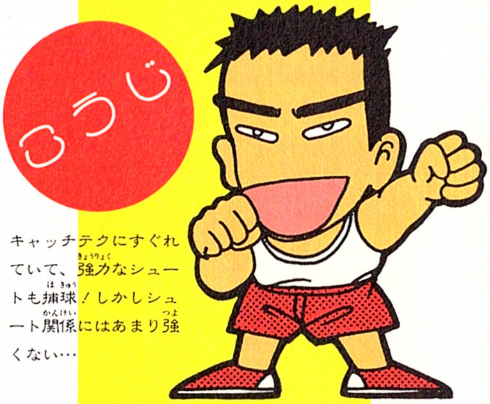
熱血高校チームキャプテン。体力、ボールパワー（破壊力）、共に最高のポイントを持つ。絶対はずせない選手だ

▲あまりの超スピードのため、ボールがピーナッツ状にひしゃげて飛ぶ「なっつシュート」が得意技だ。強力だぜ！



打たれ強さでは、チーム最高のタフガイ。他は平均的だが、このタフさが、後半戦で力強い味方になってくれる

▲縦方向に与えられた極度の回転運動によって起きる錯覚が生みだす「ぶんれつシュート」を使う。ボールが3つに!!



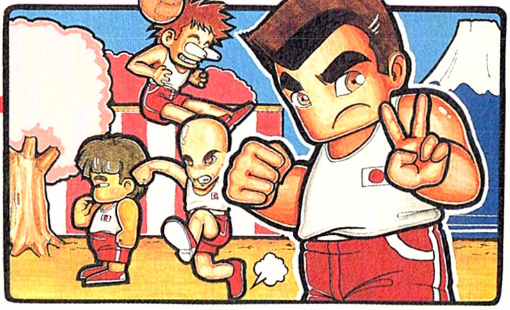
キャッチテクにすぐれていて、強力なシュートも捕球！しかしシュート関係にはあまり強くない…

▲極度のスピンをかけ、スクリューのような回転を起こして飛ばす、その名も「すくりゅうシュート」を投げるぞ！

世界戦へGO

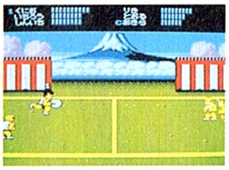
▲第一試合のはなその高校を倒したら、いよいよ世界大会へ出発だ。対戦相手の7ヵ国（イギリス、インド、アイスランド、中国、ソビエト、アフリカ、アメリカ）では、それぞれワザとらしいくらいにお国柄をよくとらえたグラウンド（グラフィックだけでなく、すべりやすい所や、走りにくい所など）と

操作方法を身につけなさい

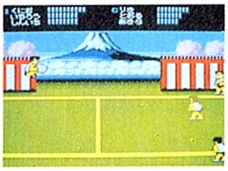


さて操作方法だ。これは慣れるまでは多少ギコチないモノがあるが、身についてしまえばこれがまたイイぞ…。操作感覚がなんとも格闘技しているので、チカラが入る入る。また、忘れてはナラナイのが数々のテクニック。特に、「魔球」と呼ばれる必殺シュート（下段参照）はゼヒ身につけてホシイ。ここはひとつ熱血野郎になりきって、「ダッシュジャーンプ・シューッ!!」などとサケビながらプレイしてみようじゃん。

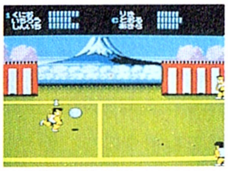
オフェンス〈攻撃〉



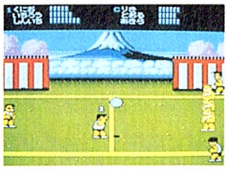
▲十字ボタンを左右どちらかに2回押すと、ダッシュ！



▲Ⓐボタンと Ⓑボタンを同時に押してジャンプ！



▲攻撃の基本シュートはⒷボタンで。そーらそらそら

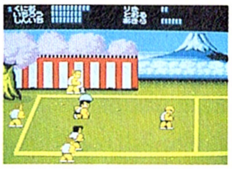


▲味方へのパスプレイも忘れちゃダメ～。Ⓐボタン

ディフェンス〈防御〉



▲飛んできたボールをⒷボタンでタイミングよく捕れ！



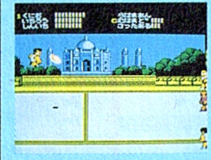
▲捕れそうにない球はⒶでしゃがんでよけてしまえ

基本ワザを組み合わせれば必殺ワザだ！

今までに身につけた基本ワザはそれぞれ独立したモノじゃなくて、実はこれらを組み合わせるコトで無限の必殺ワザが生み出せるようになっているんだっ！　やったぜ。

ダッシュジャンプシュート

ダッシュ→ジャンプ→シュートで、強力なパワーシュートが投げられる。ジャンプ中にタイミングよく投げると、下の様な魔球に!!



◀もちろんダッシュシュート、ジャンプシュートなんてのもアリだよ

インターセプト

敵同士のパスプレイをカットして、ボールを奪ってしまおう。ボールの影をよく見て、落下点近くでジャンプ！



◀ボールの位置にうまく手を合わせないと、パス球をくらってしまうぞ

ジャンプパス

というように、敵のボールは欲しくても自軍のボールは捕られたくない。そんな時はジャンプ→パスで高いパスを投げようぜ。

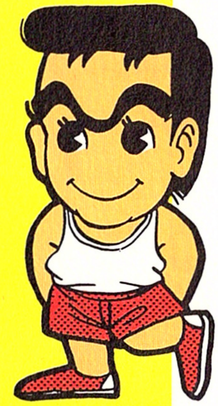


◀モチロン敵も使うワザだから、そんな時はアキラメてしまうしかないのだな

シュートだ!!君はどのメンバーを選ぶか？

ここに出ているのは、あくまで技の1つ。この他にも必殺技がいっぱいだぁ!!

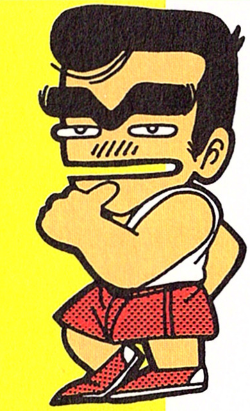




くにおの次に体力が大きく、シュートテクはチーム１の実力を持つ内野のために生まれたような男だっ

▲不定形に変化したボールが、おぶおぶと飛んで行き、狙った相手をどこまでも追う、「おぶおぶシュート」の使い手





タマのキレがやたら鋭い。が、キャッチテクと打たれ強さに難があるのでスグにやられてしまうかも

▲「あっしゅくシュート」を使う。パワーが凝縮して弾丸のようになったボールに当たった敵は、３画面分ふっとぶ!!





スキンヘッドの彼は、すばやさにおいて他のメンバーより抜け出ている。あとは平均的なヤツだ

▲空中高く上がったボールが、見えない高さから急降下、いきなり頭上を狙う、名付けて「もずおとしシュート」！

ＢＧＭが用意されていて、気分を盛りあげてくれるぞ。また、各国チームには熱血高チームと同等の必殺シュートを使いこなすキャプテン格の選手がいる。チェックしてジューブン気をつけよう。そして、最後の対戦国、アメリカに勝利すると…？　それはキミの目で確かめるんだ。ガンバロウ。

ディスク／ソフトプロ／8月5日発売予定／¥2980

BAKUTOUSHI PATTON-KUN

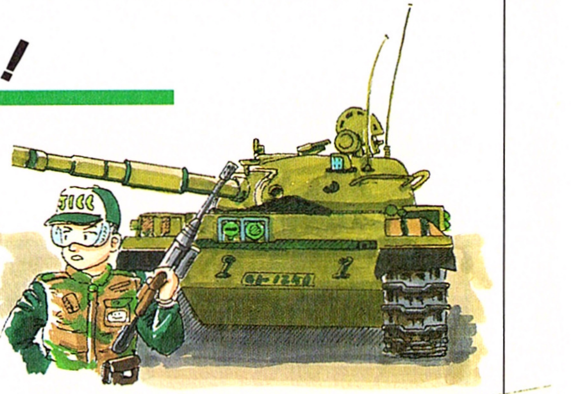


爆闘士パットンくん

サバイバルゲームをシミュレーション化したってとこが新しいね。変化に富んだ地形がいっぱい出てきて、まさにアウトドアって感じ。このゲームは最高4人まで同時プレイできるから、友達同志でワイワイ楽しめるぜ。

文／しんすけ

本格サバイバルゲームがFCになったぞ！

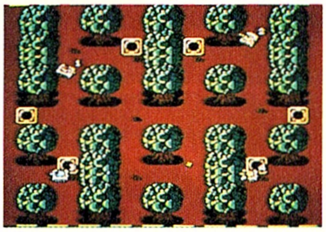


今、ストレスに苦しむ大人たちの間で、静かなブームとなっているのが〝サバイバルゲーム〟だ。どんなゲームかっていうと、いわゆる戦争ゴッコと考えてもらえばいい。オモチャながら本物そっくりのエアーガンを持ち、チームごとに戦う。そして、最後まで生き残った人（チーム）が勝ちというゲームなんだ。本来このゲームは、大自然の中で、思いっきり体を動かしてプレイすることに意義がある。また、それが楽しいんだよね。だけど、それなりに時間もお金もかかってしまうのだ。そして場所も……。そこで、大自然の中でとはいかないまでも、その気分を味わいながら、家庭で手軽にサバイバルゲームを楽しんじゃおうってコトで登場したのが、この「爆闘士パットンくん」だ。なんと戦車まで使った大がかりなサバイバルゲーム。これもFCだからこそできる技だ。また、FC初の4人同時プレイもできちゃうから、友達同士でワイワイとサバイバルするのも楽しいかもね。

サバイバル、それは生き残りゲームだ！

このゲームの注目すべき点は、戦争ゲームではないということ。あくまでもサバイバル。生き残りゲームなのだ。だから、ゲーム中撃たれた人が血を流して倒れていても、これは死んだフリ。ゲームに登場する人（歩兵）は、サバイバルゲーム用コンバットスーツを着用していて、弾が当たると血飛沫をとばす仕組になってるんだって。そして、死んだフリをしている人に、6発以上弾を撃ち込むと、死者への冒瀆ということで、その死んだフリをしている人は生き返ることができる。というのがこのゲームのルールなんだ。また、戦車も組立式のサバイバルゲーム用で、被弾すると分解するということ。もし戦車を失なったら、救援の飛行機がパラシュートで次の新しい戦車を投下してくれるから、それまでガンバって逃げまわろう。新しい戦車さえ手に入ればこっちのもんだい！

☆とにかく生き残るが勝ち



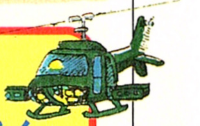
◀COMと対戦する場合、敵は3台。あせらず1台1台じっくりとブッつぶしていこう

戦車が破壊されたら歩きで闘うのだ！



戦車が破壊されちゃったら歩きで戦うしかない。とはいっても非力な歩兵。爆弾や手榴弾のアイテムがない限り、とうてい戦車にかなうはずがない。ここはひとまず逃げまくれ！ そして救援機が落としてくれる新しい戦車を待つのだ。

戦車の操作方法はなつかしいバンゲリングベイと同じだったのだ



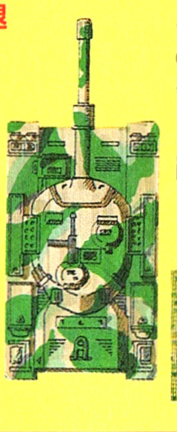
ずいぶん昔のゲームだけど、バンゲリングベイって覚えてるかなぁ？ そう、あの操作方法がややこしかったヘリコプターのゲームだ。パットンくんの戦車も、実はあれと同じような操作方法なのだ。複雑なわけじゃないんだけど、慣れるまで苦労モノ。

前進・後退

前進は✚の上、後退は✚を下。止まるときは✚を逆方向へ入れる。進行方向に注意だ

転回

ターンしたいときは、✚の左右で。戦車の転回性能によって、キレかたが違うぞ



主砲&地雷

Ⓐで主砲を発射できる。Ⓑは、地雷をセットしたり、回転タブレットを回したりするときに使うんだよ



※画面は開発中のものです。

まずはコンストラクション面で、自分だけの戦車を作ろう！

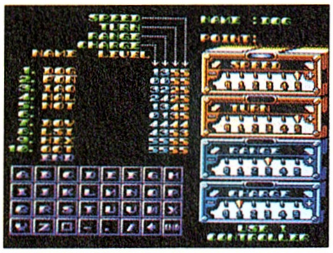
プレイに入る前に、まず自分の戦車を決めよう。戦車は10種類。各戦車にはそれぞれ決まったポイントが与えられている。自分の戦車を決めたら、そのポイントをSPEED（移動速度）、TURN（旋回性能）、RANGE（射程距離）、ARMER（装甲強度）の各セクションに振り分けるのだ。この振り分けによって君の戦車のポテンシャルが決まるぞ！

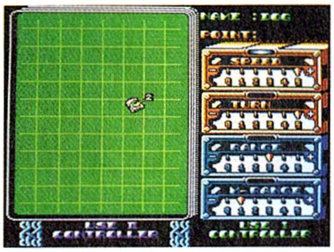
SPEED 戦車の移動速度。素早い動きで攻め込むタイプならここは高目に設定しよう

TURN 旋回性能。高目に設定すれば小回りが効き、戦車の操作性はバツグンになる

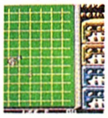
RANGE 射程距離設定の度合によって弾丸の飛距離が変わってくるぞ

ARMER 装甲強度。戦車を頑丈にしたければ高目に設定。ダメージが受けにくくなる

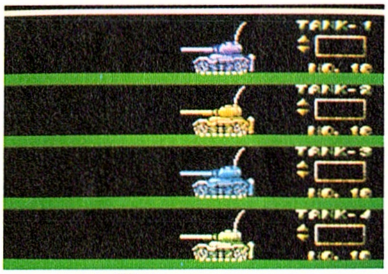

◀自分の戦車が決まったら名前を登録。画面右上の数字は、その戦車に設定されたポイントだ


◀ポイントを効果的に配分し、自分の戦術に合った、君だけのオリジナルタンクを創作しよう

いくらパワフルな戦車でも走行性能が劣ってちゃ十分に戦えないぜ。ターン、スピードを中心に配分しよう



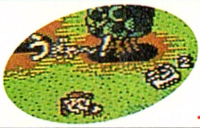
多種多様変化に富んだ舞台が君の戦場だ！


▶いざ出陣！自分の戦車がさっそうと出動していくところだ。はたして君は最後まで生き残れるか

さすがサバイバルゲーム。いろいろな特徴をもった地形を舞台に、様々な戦闘が繰り広げられるのだ。水中には深いところと浅瀬があり、深いところでは戦車が完全に見えなくなってしまうぞ。隠れるには最適だ。でも浅瀬では水をとおして影が少し見えちゃうから気をつけろ。また森も同じように、深い森とそうでない森がある。戦車がやられちゃったら、この森をうまく利用して逃げまわるのも手だ。常に地形を頭に入れて作戦を立てていこう！


▲戦車が爆破されちゃうと、救援の飛行機がやってきて、上空からパラシュートで新たな戦車を投下してくれるぞ

OH! MY! GOD!!


◀やられちゃうとこのザマ。終るまでミジメに死んだフリなのだ

アイテム ITEMS

戦闘中に出現するアイテムは見落とすな！ 各アイテムの性質を知り、効果的に活用しよう

✖ **鉄甲弾**

ブロックを突き抜けて飛んでいく。強力なアイテムだ

✖ **誘導弾**

発射後、弾丸をコントロールすることができる

✖ **鉄甲誘導弾**

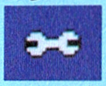
ブロックを突き抜け、かつコントロールも可能

✖ **無線**

歩兵が取ると、救援機（飛行機）を呼ぶことができる

✖ **強化のり**

戦車のボディアーマー（防御力）を最大にできる

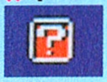
✖ **リペアー**

傷ついた戦車をボディーアーマー設定値の状態に回復

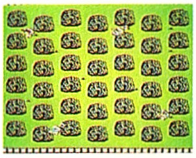
✖ **手榴弾**

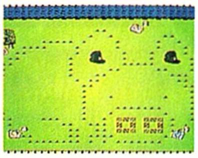
歩兵のみ使用可能。戦車に１ダメージ与えられるのだ

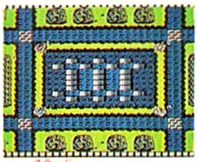
✖ **爆弾**

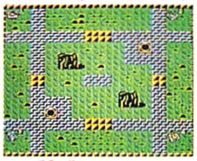
これも歩兵のみ使用可能。戦車を一撃で破壊できる

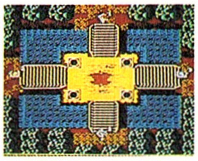
✖ **？**

なにがおこるかおたのしみの“？”アイテムなのだっ

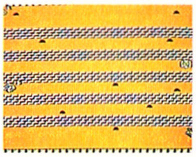

STAGE 00
◀まずここで、戦車の基本操作に慣れようぜ！


STAGE 01
▲見晴しのいい草原だ。スピーディーに攻めよう

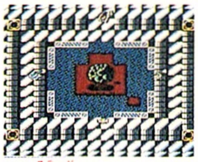

STAGE 02
▲川をうまく利用して水中からの攻撃だっ！

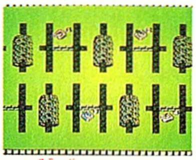

STAGE 03
▲ブロックの中にはアイテムが隠されてるよ

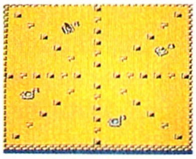

STAGE 04
▲水中は隠れるのに最適だけど動きがにぶくなる


STAGE 05
◀シンプルな面だ。手前から順に倒していこう


STAGE 06
▲ところどころにある穴は弾の方向を変える穴

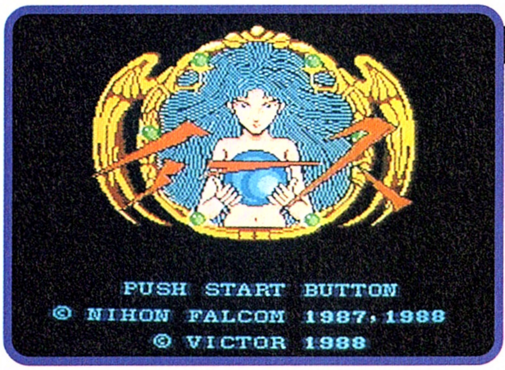

STAGE 07
▲池を囲む青い壁は弾を反射するぞ。利用すべし


STAGE 08
▲縦の壁は破壊できない。縦の壁を盾に戦え！


STAGE 09
▲ここはガンガン攻めよう先手必勝あるのみ！

カセット／ビクター音楽産業／8月26日発売／ ¥6200

Ancient Y's Vanished



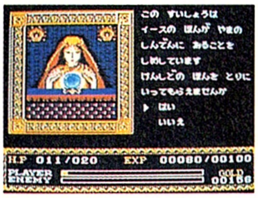
イース

前々号で第1報をお知らせしたイース。その続報をお伝えしましょ。この夏はＲＰＧがちょっと少なくてファンにとって寂しい気がするけど、このイースでそんな気分をふっとばそう。はっきり言って燃えるゲームだから。

文／ＣＢ成沢

壮大なる"イース"のドラマが始まる

ストーリーやシステムは前回説明した通り。エステリアの地に古くから伝わる〝イースの本〟を探し出すことだ。大地を駆け巡り、迷宮を探険し、人と話す、そして敵と戦う。それらの要素が複雑にからみ合ってイースの世界がある。ひとつひとつ解きほぐし、すべての物語が１本の線になった時、イースはキミを感動させるだろう……。



▶占い師・サラの言葉には切実なものが感じられる（そう感じなさい！）。イースの本……この国のために絶対必要らしい！



▶謎が謎を呼ぶ。いきなり"銀色の剣"と言われてもさっぱり分からないのだが……。いったいどんな秘密があるのだろう？



▲これがエステリアの全景だ。地上部分はあまり広くないが、迷宮はどこも大きい。心してかかろう！

今回はイースのプレイフィールドを簡単に説明しよう

ミネアの街

さて、ゲームへの思い入れは置いといて、イースの世界各所の説明をしていこう。

まずはスタート地点であるミネアの街からだ。ここではアイテムや武器、防具を買ったり、さまざまな人々から情報を聞くことができる重要なところだ。まず手持ちの1000Ｇで装備をそろえ、街中の人々全員から話を聞こう。ムダな情報はないから、聞いたことは忘れないように！





▲子どもたちの情報にも無駄はない

◀扉の前に立ち、押してみると……







武器の店・ロゼッティ

ショートソード………1000Ｇ
ロングソード…………2000Ｇ
ターワル………………5000Ｇ

アドルの武器は剣のみ。この店で買おう。もちろん高いほど攻撃力は強い。順々にそろえよう

防具の店・ディオス

この店ではよろいと盾の両方を売っている。よろいは弱い順に、チェインメイル、プレートメイル、リフレックス、盾はスモールシールド、ミドルシールド、ラージシールドがある

取引所・ビム

魔法のかかったアイテムを売っている店だ。どんな場所からでも街に一瞬で帰ってこれるウイング、敵の動きを止めるミラーなどがある。他にひろったアイテムを買ってくれたりもする

クラーゼの病院



▲ＨＰを回復してくれたり、薬を売ってくれる

占い師・サラ



▲アドルに運命をたくす。彼女の助けとなるのだ

平地

ミネアの街を出ると、そこは一面の平野だ。点在する木がどことなくのどかだけど、そんな悠長なことは言ってられない。カーロイドなどの魔物が多く現れるからだ。レベルが低いうちはこの平野で経験値とGを稼ごう。

また、平地にだって謎はいくつか隠されている。あやしげな場所があったらよく調べてみたり、人々から聞いた情報を思い出してみよう。何かあるかもよ!?



▶敵はカーロイド。ぶつかれば戦うことになるんだけど、敵と半キャラクター分ずらしてぶつかるとダメージを受けない。戦闘の重要テクなのだ。



◀何かありそうな地形だ。辺りをうろついていろいろ調べてみよう。こんな地形はほかにもある。いったいどこにどんな謎が隠されているのやら……

✖サブ画面はセレクトで

ゲーム中、セレクトボタンを押すとサブ画面に切り換わる。ここで武器の装備やデータセーブを行なう。セーブはほとんどの場所で可能な便利なものなのだ。



◀"ソード"から"インベントリー"までは、アドルの装備を決定するコマンドだ。"ゲーム"はセーブとロード、右はレベルと強さの表示となる

ゼピック村

ミネアの街の東にはゼピック村がある。ここはミネア以外で唯一人が住んでいるところだ。ただし、武器やアイテムなどはまったく売っていない。ただ人がいるのみである。

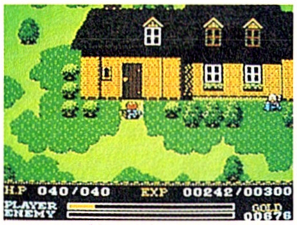
人がいるんだから、会ってみて話を聞くのは当然だし、数軒ある家には入れるところもある。村長とジェバの家だ。どっちも重要な役割を果たしているぞ。



▲ミネアの街とはちょっと違うタイプの家が建っている。留守の家も多い。周りの人に話を聞いてみよう

▼……!? いったい何のことだかよく分からない情報だが……





▲こんなに大きな家もある。誰か住んでるかって? もちろん村長さんだ

村長の家



◀村長はアドルに頼み事をしてくる。聞こう

ジェバの家

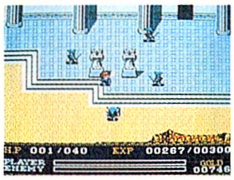


◀よそよそしいバアさんだが、実は……!

神殿への山道

村の北東部には、太陽の神殿へと向かう山道がある。道なりに北へ進んでいけばほどなく神殿へ行くことができるのだ。ただし、ここには手強い敵が現れる。レベル1、2程度では近づかないほうがいいだろう。そこそこ強くなればいい稼ぎ場になるけどね。

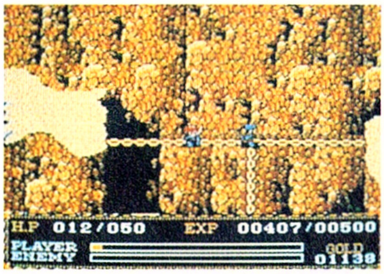
▶右上にあるのが神殿への入口だ。このまま東へ進めば鎖の谷へと続く。敵が多くてうっとおしい!





◀ぐねぐねと曲った道にいっぱいいる敵。ある程度強くなっていれば、たいした強さじゃないんだけどね

盗賊の家



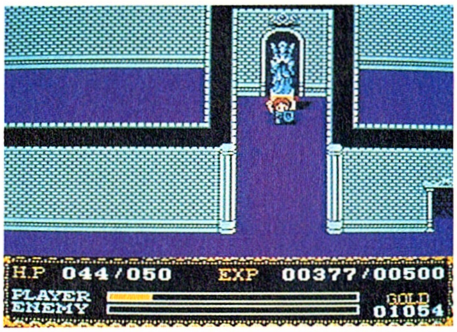
◀ここが鎖の谷。下へ落ちる心配はないけど、一本道だから敵にはさまれるのだ。この先に盗賊が!

太陽の神殿

神殿の中はアドルが剣士として認められなくては入ることができないので注意しよう。

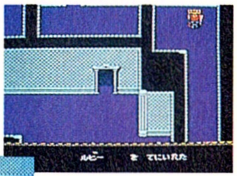
中は迷宮になっていて、時々宝箱が置いてある。これらの中身を集めることも重要だ。

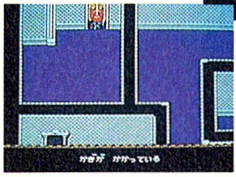
地下4階建ての大きなものだから、慎重に行動しないとすぐ迷ってしまいやすいのだ。



◀広い迷宮だ。ここは、迷わないように地形をおぼえながら進んでいこう

▶宝箱見っけ! 開け方は簡単。宝箱に向かって正面からぶつかればいいのだ。中身はルビー。何に使うのかな





◀奥までやってきたけど、扉にカギがかかっていて中へ入れない。どこかでカギを手に入れなくちゃね!



JICC出版局

モンデイン覚悟!!

Ultima コミック版
ウルティマ ～エクソダスの恐怖～

4人の龍戦士とエクソダスとの戦いはさらに過激さを高める！
そしてついに悪の魔術師モンデインを追いつめた！はたして!?
待ちに待たせた名作ゲームのコミック化！いよいよ発売直前！

7月20日発売予定

●A5判●256ページ
●定価880円

アドベンチャーノベルス

赤塚不二夫劇場



原作/赤塚不二夫 喰始(WAHAHA本舗)/著

定価680円

オールドファンにも新ファンにもたのしみなおなじみキャラ達の大あばれ。史上最大のナンセンスゲームブック、快進撃！

どろろ



原作／手塚治虫
鳥海尽三・鈴木良武/著

定価680円

手塚治虫の話題作"どろろ"がゲームブックでよみがえった！百鬼丸とどろろが失なわれた肉体をとり戻すため妖怪魔物と激闘する！

手天童子



原作/永井豪
北村成一/著

定価680円

永井豪のスーパースプラッタホラーバイオレンスの世界を完全再現！謎の少年、手天童子郎が"暗黒邪神教"に挑む！

宝島 PG BOOKS

PGブックスはパソコンゲーマーのバイブルです。

シミュレーションゲーム入門③実践編



TABASCO編 A5判/定価1980円

パソコンの人気シミュレーション＝大戦略／太平洋の嵐／ロード・オブ・ウォーズ／蒼き狼と白き牝鹿など全25本の攻略法。

イースII・冒険の書



A5判/定価1200円

～イースからイースIIへ～

日本ファルコム編

イースには
7冊目の本があった。
この本なくしては、
イースの謎に迫れない。

ファミコン探偵倶楽部

■ディスク
■任天堂
■発売中
■¥2600

アドベンチャーゲーム AVG Q&A

ファミコンたんていくらぶ・きえたこうけいしゃ・こうへん

消えた後継者【後編】

前編のエンディングでアナタは善蔵から一本の電話を受け取った。

電話の内容というのは他でもない、完治に続いて次男の次郎が死んだというのだ。次郎は首吊り自殺のようだが、実際のところはどうなんだろうか？

Q 次郎の首吊り現場から抜けることができません。調べ忘れていることがあるのでしょうか？

A 死体現場での捜査の基本はやはり深い聞き込みと、細かい現場調査なのである。

前編の最終場面でアナタは善蔵からの電話を受け取った。善蔵からの電話は、次郎の死を告げるものだった。次郎は綾城家の裏山で首吊り自殺していたのだった。しかし次郎が自殺する理由などどこにもない。絶対に現場に不審な点があるはずである。遺書も現場には残されていなかったのだから、どこかに犯人の足跡があるはずだ。警官と熊田にひととおり話を聞いたあと、次郎の体をくまなく調べる。するとやはり…。



▶前編のラストシーンであなたは善蔵から一本の電話を受ける。善蔵の声は震え、ただごとではない。そしてアナタが綾城家の裏山に来てみると、そこには…



▶次郎の首吊り現場を一番初めに発見したのは、善蔵であった。早朝に散歩をしていた善蔵が次郎を発見した



◀アナタが綾城家の裏山で見たものは変わり果てた次郎の首吊り現場だった。現場にはもう既に、熊田が来ており、熊田は首吊りだと言うのだが…

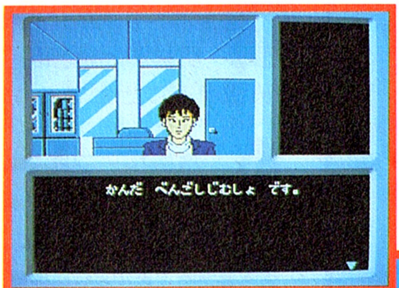


▲次郎が殺されたことによって、綾城家の分家筋の兄弟で残されたのはあずさだけだ。実はこのあずさ、次郎が首吊りをする前夜に外出しているのである。あずさはアキラが犯人だと…

Q 綾城家にもどって、茜に話を聞いているんですが、話が全く進まないんですけど。

A ここからは新たな展開が待っている。今まで行けなかったところにも行けるようになる。

茜の話によって、次郎は死ぬ前日に弁護士の神田と電話で話をしていることが判明したのだった。いったい神田は次郎に何の用があったのだろう？　やはり神田に話を聞きたいということで、あなたはついに神田事務所に移動できるのであった。しかし相変わらず神田は不在である。秘書のれいこの話では、確かに次郎は神田と会っていたようだ。そして神田は過去の事件のファイルを熱心に見ていたのだった。このファイル、実はあとになって重要なキーポイントになるのだが…。

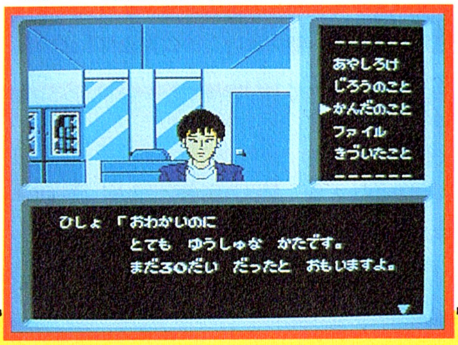


▶次郎が首を吊った前夜、次郎は弁護士の神田と電話で話しをしていた。神田と早く会いたいアナタは神田事務所へ。この人が神田の秘書だ



▶次郎が首吊りした前夜、あずさはなんと外出していた！ あずさはいったいなんのために、わざわざ夜に外出したのか？

▼神田の事務所にはやってきたものの、依然として神田は不在である。アナタはなんとしてでも神田に会いたいのだが…　当分は会えそうにないのだ



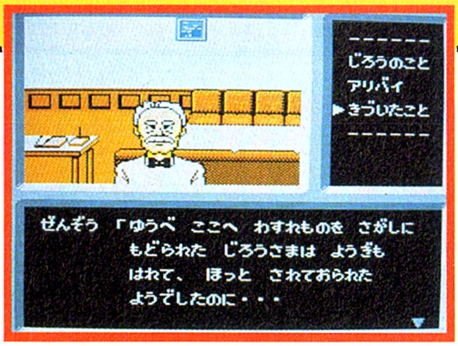


▲次郎は死ぬ前夜やはり、神田と会っていた。神田といいあずさといい、何となく不審感がただよう。そして神田の事務所にあるファイルなんだが…

Q お手伝いの茜から次郎の免許証をもらったんですが、その使い方がわかりません。

A 誰かからもらったアイテムは、必ずひととおり登場人物に見せることが大切。

次郎が捜していたのは免許証だった。アナタは茜からその免許証をもらうことができるのだ。そして免許証には必ずその人物の写真が貼ってあるものである。まず神田事務所のれいこに見せてみよう。すると神田に会っていたのがやはり次郎であったことが確認できる。次に明神駅でも見せてみよう。ここでは村人に見せることがキーワードとなっている。



▲次郎は死ぬ前日に捜しものをしていた。その捜しものというのは免許証だったのである



▶明神村の村人の連中は次郎が死んだことによって、さらに大騒ぎしている。しかも夜にキクが歩いているのを見たという人まで出現するのだ



◀茜から次郎の免許証をもらったアナタは、それを持って聞き込み開始だ。免許証は写真と全く同じ、機能を果たすのである

Q 熊田医院までやってきたのですが、イマイチやることがわからないのですが…。

A やることがわからなくなったらとにかく、全てのことについて聞くことが先決だ。

次郎の検死の結果が出たというので、熊田医院に行ってみる。しかし検死の結果によるとやはり次郎は「自殺」だと言うのだ。しかし完治殺害の容疑が晴れ、綾城商事のトップに立った次郎が自殺する理由がない。熊田は考え込んでしまった。こういうときは熊田に全てのことを聞こう。それでもダメなら…。



▶次郎には自殺する動機など全くなかった。それどころか、次郎はトップの座について絶頂だったはずだ





◀次郎の検死の結果が出た!しかし熊田によると、やはり次郎は自殺だと言うのだ。しかしあまりにも不自然な死なのだ

▲このあたりから重要人物となってくる綾城かずと。果たしてどこにいるのか?
▶かずとは、ユリの腹違いの兄弟だった。かずととユリを捜し出すのだ



後編のキーポイント

後編ではじめて行くことのできる場所がいくつかある。神田の事務所とユリが住んでいたと言われる八束町である。しかし神田もユリも全然出てきてくれないんだよねー。後編では前半は玄信、後半は熊田が、捜査に大きく協力してくれる。



▶神田事務所には何かある。とりもなおさず、ファイルのことだ。でもなかなか見せてくれない

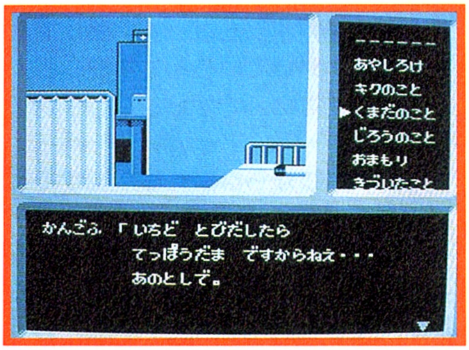


◀名探偵熊田などとヒョウキンな熊田先生。しかし後半になって、重要な手がかりを、捜し出してきてくれるのだ

Q 空木事務所に行ったあと、明神駅と熊田医院のループから抜けることができないんです。

A あるループから抜けなくなったら、もう一度順にコマンドを試してみることが大切。

空木事務所であゆみに次郎の免許証を手渡し、再び捜査にもどったあなたは、明神駅へ向かった。明神駅では「キクさんが甦った」とか「キクを見た」と大騒ぎだ。さらに熊田医院に行くと、熊田はどこかに消えてしまっている。ここでは村人に根気よく聞くことがループを抜ける最短ルートだ。

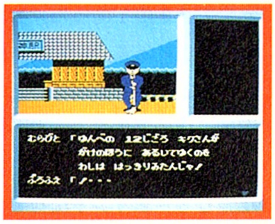


▲ここまでアナタの良きアドバイザーであった熊田先生が急にいなくなってしまった。明神駅の駅員の話によると、なにか血相を変えて、熊田は飛び出して行ったそうだが…。熊田はいったいどこに…?



◀なんとついにキクを見たという人が出た。しかもキクはがけの方に歩いて…

▶村人がキクを見たという時間が妙に一致している。キクじゃないとすれば…



Q 神楽寺では玄信が何か隠しているような風に見えるのですが、どうやって聞き出すのか？

A 神楽寺でついに墓をあばくときが…なんてことはないが、とにかくキクの墓が怪しい。

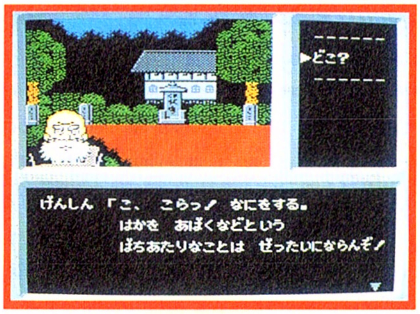
明神村の村人たちは何かを見たようだ。やはりキクの墓のことが気になるアナタは神楽寺へ。玄信は妙に不愛想だ。何か隠しているようだ。キクの墓を念入りに調べてみよう。すると玄信はある物をくれるはずだ。これで捜査は急展開となる。このことを境に、玄信は一挙に協力的になってくれる。それから、玄信からもらったアイテムをみんなに見せてまわろう。



▶明神村ではキクの姿を見たという人が大勢いる。なんとなくキクの墓が気になるのだが…。玄信はそんなアナタに対して非協力的なのだ



▶玄信からあることについて聞き出すことのできたアナタに対して、玄信は手の平を返したように協力的になる



◀キクの墓のことがやっぱり気になる。もう待ってはいられない。この際いっきにキクの墓を…。バチが当たるなんて関係ないね



▲玄信はある物を持っていた。そのアイテムには動物の絵が…。このアイテムに書かれた絵なんだけど、後半になってやっと「ああそうだったのか！」とわかるのだ

Q 海上の崖でなんとかして、ゆきこに会い、かずとのことをゆきこに聞きたいのですが？

A ゆきこに会うためにはまず海上の崖の上で、平吉に会い、あることを聞き出そう。

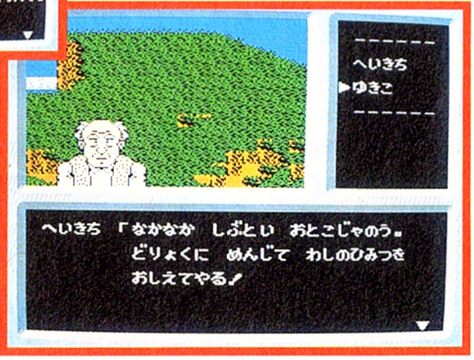
なんとかしてユリの腹違いの弟である「綾城かずと」のことを調べたいアナタは、海上の崖に行ってみるが誰もいない。綾城家でユリの同級生という女性からユリの写真をもらいもう一度玄信に話を聞いたアナタは再び、海上の崖へ。平吉の話では、ゆきこは5時になったら現れるというのだが、その5時というのはどうやって確認すればよいのだろう…それは善蔵から聞くことができるのだ。



▲後編に入ってずっと気になっている「かずと」なんだけど、なんとかして会いたいよね。しかしかずとに会えるのはずっと後のことなんだ



▶かずとに会えないのなら、ゆきこに話を聞きたい。ゆきこなら何かかずとのことを知っているに違いない！ でもゆきこは…



▲この平吉じいさん、なかなかゆきこのことを数えてくれないのだ。何度も何度もこの平吉にお願いしないと、ゆきこのことを教えてはくれない

▼やっと ゆきこに会えた。ゆきこの話によるとかずとは法律家を目指していたらしい。かずとには綾城家に対しての恨みもある。もしかしてかずとが…



このあとの展開は？

海上の崖でゆきこにやっと会えたアナタは、ユリが住んでいたと言われる「八束町」へ。ここで見知らぬ男が登場、彼はいったい誰なのか？ また村人の話によると、次郎の死の陰には誰かが…。やはり次郎は他殺なのだろうか？ そしてユリが書いたという葉書を手に入れ、アナタは八束町のあるアパートへ。そして今ここに新たなる事実が…！



▶八束町に行ってすぐに会えるのがこのおばあさん。ちょっとボケてるけどこのおばあさんからは重要なことが聞けるのだ



▲ユリにはなんと子供がいた。その子供は実はどこかにいるという。左肩にヤケドがあるこの子供はいったいどこに？ そしてユリはもはやこの世の人では…



リサの妖精伝説 RISA TACHIBANA

AVG Q&A ドキッ ドキッ

Hello！リサです。前回のQ&Aにひき続きリサがキミの質問にやさし〜くお答えしますよっ。キミが困っているのならリサが力になってあげる！ だから、リサといっしょにがんばろうっ♡

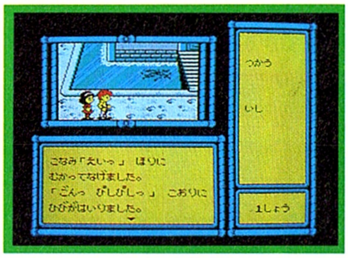
Q 大ねずみを倒す水のある場所ってどこなの？

暑中お見舞い申し上げまーす！ リサちゃん、僕は大ねずみの倒し方がいまいちわかりません。図書館で大ねずみは水に弱いということを知りました。しかし、その水のある所がいまひとつピンときません！ ワイン倉の回りの堀がその場所であると見当はついているのですが、堀の中はビンビンに氷が張っています！ この氷をいかにただの水にするのか…難しいとこです！ 僕の持っているアイテムは、小石とチーズ、笛、マッチの4点！ これで倒せるかな？

A 堀に張った氷は小石を使ってヒビを入れてねっ。

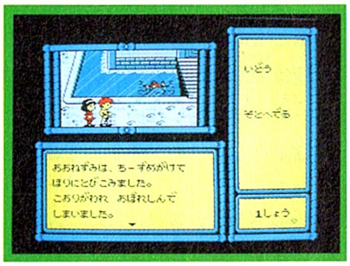


キミ、キミ、ひじょ〜におしい!! いい線いってるんだ。キミの考えているとおり、大ねずみを倒す水のある場所はワイン倉の回りの堀の中で正解よ！ お堀の中の氷も、キミの持っている小石を使えばピシピシとヒビが入るっていうわけ！ ガリクソン顔負けのナイスなキミのピッチングで、厚い氷もヒビが入る。その上に大ねずみをおびき寄せるエサをセットしてから、ワイン倉へ入ってねずみを呼び出せばいいのっ。大ねずみが出てきても、絶対に戦っちゃダメ！ その場を逃げ出せば、大ねずみが堀の所までついてくるわよっ。



◀道を見て、雪を取ると、雪の下には小石が…。その小石を取って堀めがけて投げ込むと？





▲ヒビが入った氷の上にエサを置いておくと、大ねずみはそれをめがけ氷の上に飛び乗ってくる。すると、氷が割れて…



Q おかしの家で魔法使いからのがれる手段はないのかな。

第2章に入ってスグにおかしの家を発見したんだ！ その家の中に入ってみると、あやしげな水晶玉や鏡、ビンなどが置いてある。その中のどれを取っても、きたない魔法使いのばーあさんが現われて、ボクとリサちゃんを牛に変えてしまう。あとは、そのばーあさんに食べられてゲームend。トホホッ。なさけな〜い！

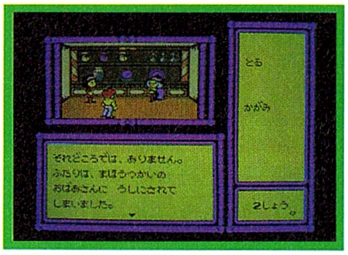
リサちゃん、このみじめなボクを助けると思って、おかしの家の中に入ってからどーすればいいか教えてちょーだい!!

A 魔法を反射できるある物を取って魔法使いをやっつけて。

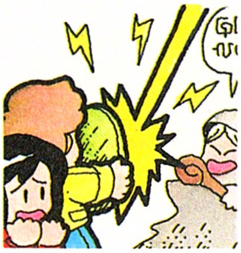


そうかっ、キミも牛にされてしまったのね…。モーっしょうがないわねっ、なんてつまんないシャレを決めたところで、本題に入りたいと思います。

このおかしの家に入ったら、まずキミが行動したとおり、その部屋の中にある、ある物を取るんだ。どれを取っても、魔法使いは出てくるんだけど、取った物によっては、それを使うと反対に魔法使いをやっつけることができるというわけ！ 魔法使いは、人間を牛に変えるミョ〜な魔法をかけてくるから、その魔法を反射することのできる物を取ればいいのよっ。となると、水晶玉、ビン、鏡の中でどれを取るか、もうわかるでしょう？ そう、それよっ♡



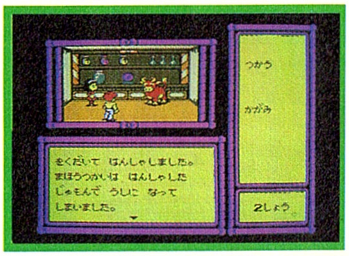
◀ヒエ〜ッ、水晶玉を取ったら魔法使いが現われて、僕らを牛に変えてしまったよ〜！





▲鏡を取ると、やっぱり魔法使いが現われて…。でも、ここでよ〜く考えて、こいつを使うと…

▼やった！ 魔法使いが牛になったぞ！ へん、牛になった魔法使いなんて、モーこわくないぞ！



Q エレベーターには乗ったものの…降りれないよ～っ。

牛を森で会った商人のおじさんに渡したらば、お礼に豆の木の種をくれたんだ！ おじさんの言うとおり日当りのいい場所に植えたら、太い豆の木がどんどん空へ空へと伸びて、天空の森へ行くエレベーターができてしまったんだ。

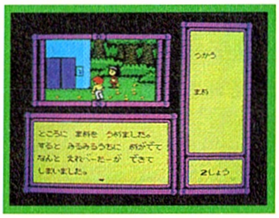
そのエレベーターに乗ったもののなかなか降りることができない！ どんどん上に上がっていくんだ。このままでは、宇宙のはてまで昇りつめそうでこわいよ～っ！

A ふたりっきりのエレベーターの中♡リサにお話ししてて…。

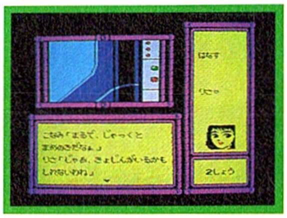


平気、平気、安心して。キミって心配性なのねっ。エレベーターはじきに止まりますって！ でも、せっかくリサとふたりっきりのエレベーターの中なんですもん、リサにいろいろ話しかけてねっ。それから、持っているアイテムを使ってみたりして楽しみましょ。そうすると、ホラ、もうすぐ天空の森に着くはずよ。

天空の森にはユニコーンがいるからがんばって探してね！



◀豆の木を植えるとどんどん伸びてエレベーター！



◀エレベーターの中に入ったらリサちゃんと話そう

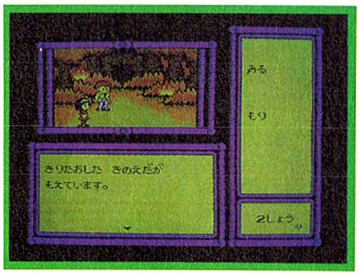
Q 洞くつの中を照らす明りがほしい！何かないかなっ？

天空の森が火事になって大あわて！ オノを使って木を切っていくと洞くつを見つけました。でも洞くつの中は真っ暗！ マッチをすってもスグに消えてしまうし、この中へ入って行くためには、何か明りが必要なのですが…。

A 切り落した木の枝をたいまつにして洞くつの中へGO！



そうねっ、ここはひとつ落ち着いて回りをよ～く見て！ 切った木の枝に火が燃え移って、ちょうどたいまつにするのにピッタリなものがあるはず。それを拾って、洞くつの中に入れば、先が見えて前に進めるはずよっ。洞くつは北→東→南で進めば魔法の水のある泉の場所へ着くの。さあ、天空の森の火事を消すためにも、早く魔法の水をくんできて。



▲切り落とした木の枝を見ると…。枝に火が燃え移って！ しめた、こいつをたいまつに使おうぜっ



Q メデューサの城の前はこわ～いサメが…！なんとかしてっ。

リサちゃん、やっとの思いで第3章へ行ったのに、海の中でサメに殺されっぱなしなんだ！

メデューサの城を見つけたから、早く入りたいと思うけどサメがじゃまをするんだ！ なんとかサメの目をくらます方法はないものかマジに悩んでる！ ひょっとして、この城に入る前に何か必要なアイテムがあるのかな？ ヒントだけでもいいから教えて!!



A 海底をよ～く見て！ほら、大切な物を見落としているでしょ？

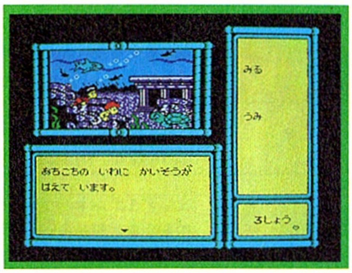


海の中はメデューサを倒して、メデューサの持つ聖剣を手に入れることがメイン。でも、その前に、カメから人魚姫のこと聞かなかった？ 人魚姫は、メデューサに呪いをかけられて石となってしまったって…。ほら、海底のミョーな形をした岩をチェック！ オノを使って岩をくずすと、中から石になった人魚姫が…。さらに、また海底をじっと見てると盾と剣の形をした岩も見つかるはず…。

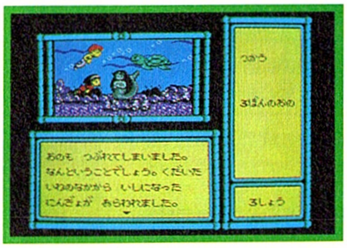
このあとに、メデューサの城へと向かうのがベストなのよっ♡

でも、やっぱりサメはじゃまをしている！ かと言って、戦っても負けるだけよ。ここはひとつ頭を使って…。ほら、もう一度海の中をよ～く見て！ サメの目をくらますいい物が見つかるはず!!

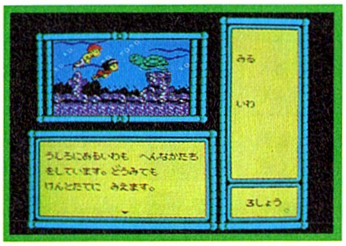
それをまとって一気にメデューサの城へGOしちゃいましょ！ でも、メデューサの城に入ってからも注意が必要よ!!



▶さあ、これをまとって行けば、サメも気がつかないはず。メデューサの城へ向かおう



▲海底をよ～くチェックすると、な、なんと石になった人魚姫を発見！ その人魚姫の首には宝石が…



▲なんだ、これっ！ どう見たって、この岩は盾と剣にしか見えないぞ。よ～し、オノを使ってみよう

リサのワンポイントアドバイス



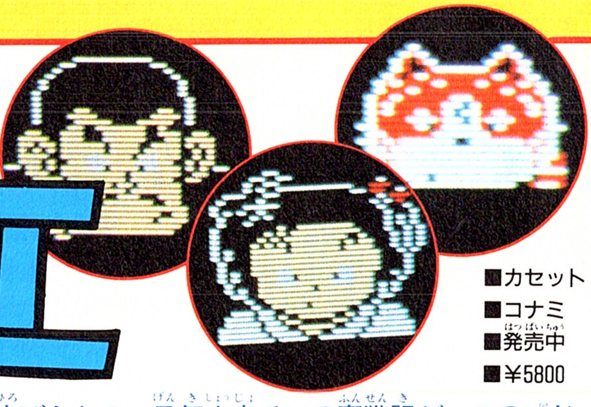
このゲームの基本はねばり！ とくに第2章の天空の森、第3章の海の中は、何度もよ～く見たり、話したりすることが大切なのっ。それでもダメなときは、持っているアイテムを全部使ってみたりして、何度も同じことを繰り返していれば必ず先へ進めるはずなのよっ。リサも応援してるから、がんばってね！



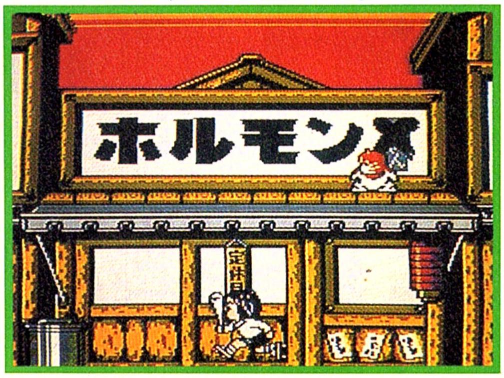
攻略ガイド

じゃりン子チエ

—ばくだん娘の幸せさがし—



■カセット
■コナミ
■発売中
■¥5800

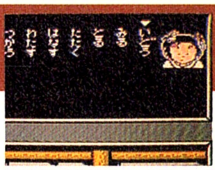


大阪の下町を舞台に繰り広げられる、元気少女チエの奮戦記が、この『じゃりン子チエ』だ。今回は、この発売ホヤホヤのニューソフトを、攻略ヒントを盛り込みながら紹介していくぞ。君のゲームクリアに役立ててくれ。

第三章まで一気にクリアさせちゃうぜ！

ＡＶＧの基本的な進め方は、何度もいろんなところへ足を運ぶ・たくさんの人から情報を得る・人や場所をよ～く観察するという３つのポイントが大切だ。特にこのゲームでは、何度も同じ操作を繰り返さなければ変化があらわれない場合があるので、そこを頭に入れておこう。そして手がかりをつかむと、チャイムの音で知らせてくれるぞ。

まずはコマンドの使い方を知ること



◀同じコマンドを２回、３回と連続で使うと効果があるぞ

わたす	何かをあげたりするとき使う。ところどころポイントで使うことが多いぞ	いどう	場所を移動するときに使う。ＡＶＧは、あっちこっち行かなきゃなんないのだ	たたく	戸をたたく場合や、背中をたたいてあげたりする場合に使用。人、もの兼用だ
とる	人からものをもらうときや、置いてあるものを取る、拾うといったときに使用	みる	これは意外と重要なコマンドなんだ。話したあとに見るってのもいいかもね	どつく	たたくの強力版。殴ると同じ。テツには欠かせないコマンドだ。ボコッスカ
つかう	主にアイテムを使うときに選択。マッチをするとかそういった場合にネッ	まわりをみる	このコマンドが出たら、360°スクロールでグル～ッとまわりが見れるぞ	はなす	人(猫)に出会ったら、まず話すを選択。話をしなければ始まらないのだ
		みせる	相手の反応を見るために、ちょっとアイテムを見せてみる場合に選択しよう	カブする	第三章テツが主人公のときに使用。トランプを持っていないと使えないぞ

これだけは取っておきたい！～各章の必得アイテムはこれだ!!

第一章



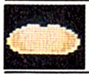
アイテムはゲームを進めていく上でとっても重要だ。それがないと先に進まないってこともしばしば。きっちりと取っていこうね。



サイダー。おじいはんを落ちつかせるときに必要となるもの。取り方はアーしてコーして…



ハッパ。家の中を見わたしてみよう。すると…。これは後半でとっても役に立つアイテムだ

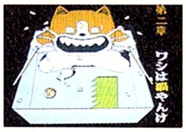


大福。テツの落としものだ。校門の前にいるテツを追いはらったときに落っことしていくぞ



サングラス。これもテツが校門の前で落としたもの。大福といっしょにとっておこう！

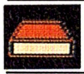
第二章



第二章は３つの話から構成されていてアイテムもいっぱい。とりあえず、第一話でのアイテムをここで紹介することにしよう。



マサルのラジコンモーターボート。これがないと、小鉄は河を渡ることができないぞ



マッチ。お好み焼屋の屋根に登ると気の弱い猫がいるんだ。そいつに話しかけてみると…



紙きれ。チエちゃんの店の前で地面を見てごらん。雨が降らなければ中の字は読めないぞ



ライター。橋の下にはエイハブというヤバそうな猫がいるぞ。そこに行けば手に入るかも



カツオブシ。ポッチリを見つけ出すとごほうびにもらえるんだ。特大だぜっ！

第三章



テツを主人公とする第三章にもたくさんのアイテムが出現するぞ。アイテムを取ることも大切だけど、やっぱり問題はその使い方だ。



赤ちゃん。この赤ちゃん、よく見ると手紙と写真をもっているのだ。チエに見せてみよう



カルメラ。カルメラ兄弟からせしめたモノ。おじいはんのところへいけばお金に化けるかも



メモ。鑑別所の鑑主から手に入れろ。鑑別所の所長の電話番号が記されているぞ

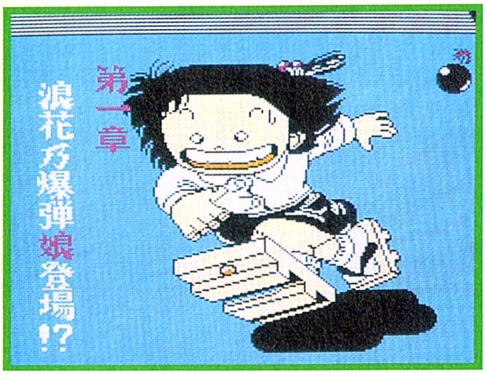


ケーキ。昔の鑑別所の仲間がくれたもの。これをある人にあげるといいものが手に入るよ



バット。大ボケしてるやつにはこいつを使えば…。ケーキをあげた人がくれるのだ

第一章はチエが主人公なんや



この章では、なんとあの元気なチエのおばあはんが"ギックリ腰"になってしまうのだ。そこで、お医者さんを捜し、連れてくるのがチエに与えられた使命だ。お医者さん捜しは、近所の人たちに聞き込めば難なく見つけることができるだろう。でも、連れてくるとなると…ちょっと骨が折れるかも。展開のポイントでは、例のごとくテツのジャマが入ることは当然。その上、恐いおっさんまでもが登場し、チエの行く手をジャマするのだっ！

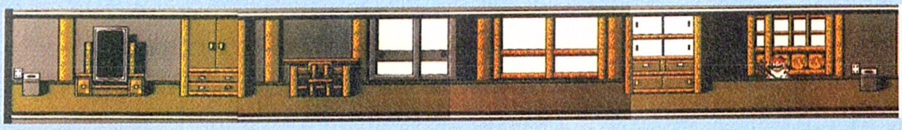
STORY ストーリー

大阪のとある町、西萩という下町を舞台にこの物語は展開していくのだ。そしてこの町で、小学生ながら小さなホルモン屋を切り盛りしているのがこの物語の主人公チエちゃんだ。第一章はこのチエちゃんのお店にヒラメちゃん（チエの親友）が遊びにくるところから始まる。そこでチエちゃんがふと表に出てみると、チエのおじいはんが何だか慌てまくって立っているではないか。なんとか落ちつかせて話を聞いてみても、「とにかく一緒に来て」というばかり。チエちゃんがおじいはんについて行くと、なんとチエのおばあはんがギックリ腰になっていたのだ。早くお医者さんを連れてこなければ…というワケでチエの冒険が始まった…。

この章はお医者さんを連れてくれば一件落着と思ったら大間違い。この後テツ（チエの父）が家出するという事件のオマケつきだよ。

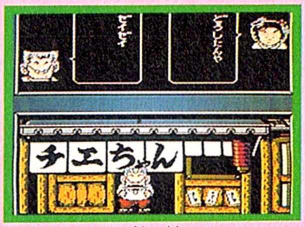
まずは360°スクロールを楽しんでみては

まずゲームの始めに、とりあえずは一度チエの家の中をノゾいてみては。"まわりをみる"コマンドが出現するはずだ。このコマンドが出る場所は、360°スクロールが可能ってワケ。そこでチエの部屋を見まわしてみると、お～っと小鉄が！ んっ何か持ってるゾ。



おじいはんから話を聞き出せ

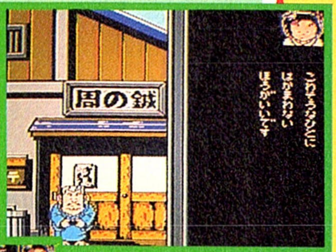
ヒラメちゃんとのお話中、ちょっと表に出てみると、アレッ？ どうしたんだろう。おじいはんが慌ててやって来たみたいで、ゼイゼイ言いながら立っているではないか。ここではチエが何を聞いても返事は「ゼイゼイ」なのだ。一度念入りにおじいはんの様子を観察してみれば。なにかおじいはんを落ち着かせるヒントがつかめるかもしれないぞ。



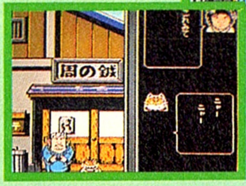
▲おじいはんの慌て方って、なんかカワイイんだよネッ。おもしろいから、ちょっと観察してみれば

恐いおっちゃんが立ってるよ～

やっと紹介状も手に入り、周先生のところへと向かったのだが、今度は恐いおっさんが。何はともあれ、恐い人とは関わらないほうがと弱気のチエちゃん。恐いおっさんには何かモノあげて、ゴキゲンをとるのが一番やでェ～。それが弱い一般市民の護身術だす！ そうやろ？



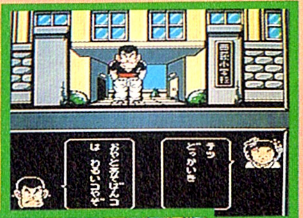
▲周先生のところへ来たら今度は恐いおっさんが。困った！



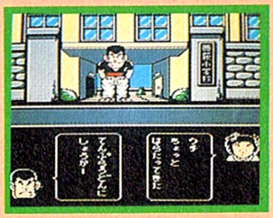
◀あるものをあげたら猫が出てきてしまったのだ？？？…

紹介状を求めて学校まで来たのに

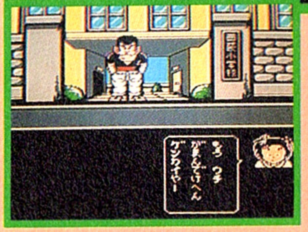
せっかく探し出したハリ医者、周先生は"紹介状"がないと診てくれないという。紹介状と言われても…。お母はんに相談すると、花井先生という名前が飛び出した。そうやっ！ 学校へ行けばまだいてはるかも…。



▲学校へ着いたものの校門の前にはテツが！ なんかいやな予感がするな



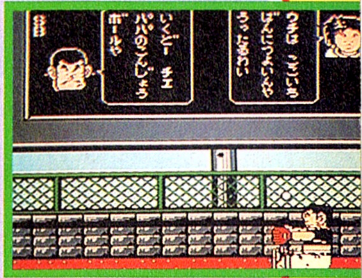
◀何度も中へ入ろうとするチエも、テツのしつこいジャマにとうとう…。



◀この言葉がチエちゃんの口から出たらやるコトは一つ。もう解ったやろ

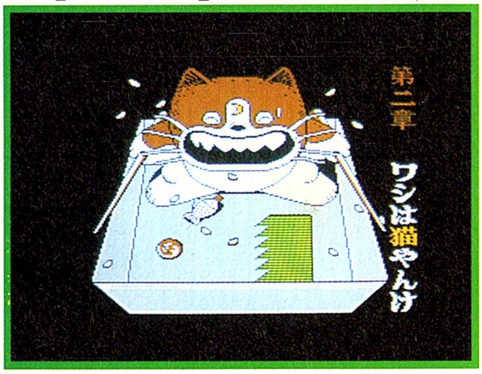
野球で勝負!!

おばあはんも元気になって一安心と思いきや、今度はテツ！ テツが家出をしてしまったのだ。お母はんは自分も家を出るという始末。困ったのはチエ、急いでテツを連れ戻さなければ、お母はんも家を出てしまう。チエはテツを追いかけて、おばあはんの家を飛び出したのだが…。



▲テツは野球で俺に勝ったら戻ると言ってきたぞ。タイミングを合わせてブッたたけば楽勝！

第二章は小鉄の恩返しと猫騒動や

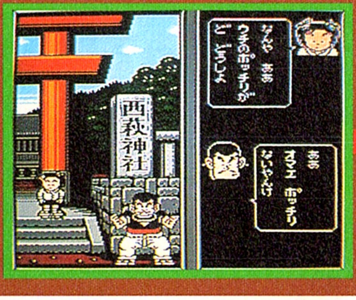


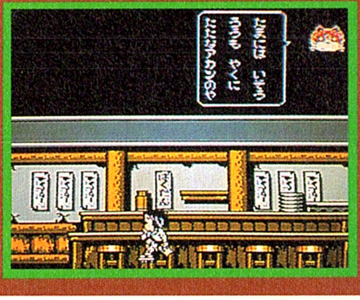
「わしは猫やんけ!」というタイトルからもわかるとおり、第二章はチエの弟分・猫の小鉄が主人公。小鉄が主役とくれば、当然出てくる連中も猫だらけ。チエのポッチリを探すところから始まって、モービーデックとの宿命の対決まで、異様な猫の世界が体験できる。ただし、この章からはコマンド選択の確実さが問われていくので、ナメるなよ!

STORY ストーリー

テツとの野球の勝負でポッチリをなくしてしまい、すっかり落ちこんでるチエちゃん。なんとか力になりたい小鉄は、さっそく情報集めに出かけていった。クルミやマサルに会って便利なものを手に入れながら、捜査は順調に進んでいく。そうこうしてるうち、何やら怪しい場所に目をつけた。そこはなんと下水道。集めたアイテムを利用して、小鉄は下水道の奥深くへと進んでいく…。ようやくポッチリを探し出し、一件落着と思いきや、今度は親友のジュニアが何者かの手でノイローゼにさせられちゃったのだ。ジュニアは骨抜きだわ、おっさんは怒り狂うわで、またもや大さわぎ。どうも謎ナゾ猫カマトラが1枚かんでいるらしい。そして最後は、バケモン猫モン猫モービーデックとの宿命の一騎打ちだ。

▲テツに野球の勝負で勝ったのはいいけれど、今度はチエの大事なポッチリがなくなっちゃったんだ!

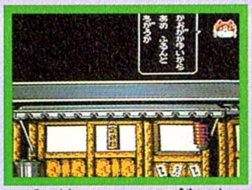




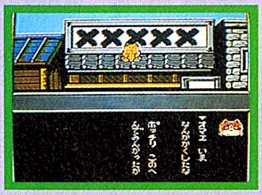
◀そこで小鉄がひと仕事。猫の世界じゃ顔役の小鉄君、果たしてチエのポッチリは見つけられるかな

てはじめに近所の聞き込みや

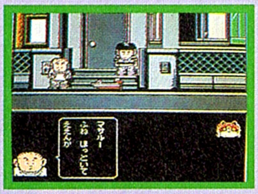
「とにかく聞き込みやっ」と家を飛び出した小鉄。何だか空もようが今イチ不安だけど、気にせず捜査を進めよう。最初のポイントは、あとあと必要になってくるアイテムを片っぱしから手に入れることだ。捜査する場所も地上に限らず、屋根の上にも足を運ぶこと。猫はみんな、高いところが好きだからね。



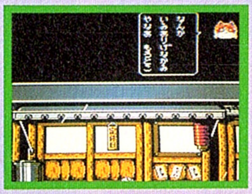
▲猫が顔をなでると、雨が降るってよく言うでしょ。ウ〜ム、こりゃひと雨きそうだなぁ…。



▲お好み焼屋の屋根には、いつもボケーッとしているクルミがいた。ん!? 何か隠したぞっ!



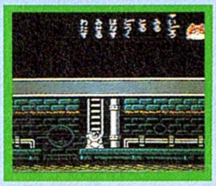
▲ここはマサルの家の前。マサルのやつ、ま〜た自慢話してやがる。でもなかなかエエ船やな



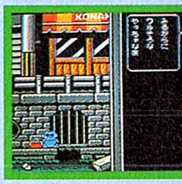
▲自分ちの前に戻ってくると、何やら怪しげな紙きれが落ちていた。すかさず拾ってみると…

マンホールの中が怪しいけど…

ヒラメちゃんの家の前には、下水道へつながるマンホールがある。捜査をつきつめていくと、やっぱりここが一番怪しいのだ。だけど中は真っ暗闇、何か灯になるものは…。橋の下にいるエイハブが、便利なモノを持ってるぜ。



◀ライターは火がつくまであきらめるなよ!

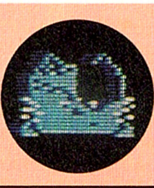


◀下水道の先には、見るからに悪そうな猫が

Jr.がノイローゼに…

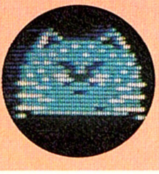
チエちゃんのポッチリを見事探し出し、大役を果たした小鉄。久びさにジュニアとでも遊ぼうかなあと思ったら、なんとジュニアはノイローゼになっていたのだ。くへ、誰がこんなことを…。謎の犯人像を追い求め、聞き込み開始っ。

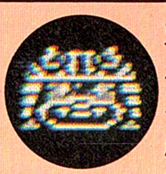




ゲロハキから犯人について情報を聞こう

誰だ、ジュニアをこんなにしたヤツは!



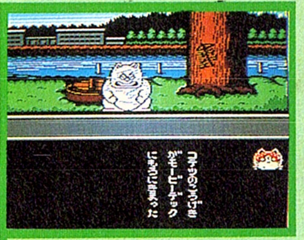


真犯人カマトラ。こいつとナゾナゾ勝負

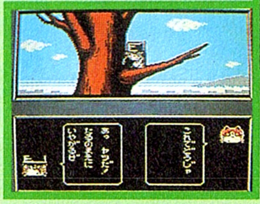
犯人の子分、ジゾウネムリ。酒好きだぜ

怪物猫モービーデックを倒せ

今度は小鉄が直接の被害者。小鉄の財産、フナの塩漬けのタルが荒らされたのだ。現場には、とてつもなくデカい猫の足跡が…。犯人のモービーデックは割と簡単に見つけ出せると思うけど、そのあとが問題だぞ。

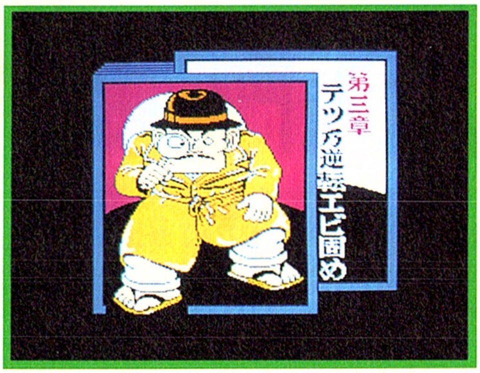


▲こいつに話は通用しない。攻撃あるのみ。コマンド選択を慎重にねっ



◀さっきからチョロチョロ出てきてるエイハブ。意外といい奴かもねっ

第三章はテツが捨て子の親探しや



第三章はなんとあのテツが主人公を務めるという恐ろしい章なのだ。テツの性格は、一・二章をクリアすればだいたいの察しがつくと思うけど、乱暴、単純、趣味はケンカとバクチという絵に描いたような極道おやじ。チエの頭痛の種なのだ。だからおのずとしてこの章は、どつくわ、お金をタカるわ、パチスロ、カブに競馬にとギャンブルが続出するわのテツの独壇場。でもその反面、捨て子の親を探すなど、いいこともしちゃうのだ！

STORY ストーリー

ある日、チエの店の中でうたた寝をしていたテツが目を覚すと、外でなにか恐ろしい泣き声が…。テツが表に出てみると、なんと赤ちゃんが泣いているではないか。とりあえず赤ちゃんを拾いチエに見せてみると、赤ちゃんが手紙と写真を握っていることに気がつく。その手紙には〝テッちゃんこの子をお願いします。サトミ〟と書かれてあった。そして写真にはテツが写っている…。これは捨て子に違いない。しかもテツ絡みのね。

元来めんどうなことの嫌いなテツ。例のごとくチエに押しつけようとするのだが、チエもそれは十分承知の上。いそいそとおばあはんのところへと避難してしまう。かくして、テツの捨て子の親探しがシブシブ始まった。はたして、テツと赤ちゃんの関係は…？

まさかテツのかくし子???

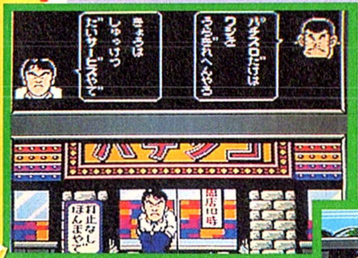
チエの店の中でうたた寝をしていたテツが目覚ると、外でなにやら泣き声…というシーンからこの章は始まる。とりあえずは赤ちゃんを拾ってチエに見せてみよう。そして良く赤ちゃんを観察してみると、ややっこれは！



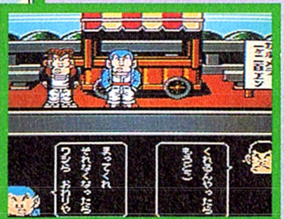
▶ウ〜ム。テツの性格が良く表現されている。ほんまに恐しい人やっ

とりあえずは赤ちゃんグッズを揃えなくちゃ

成り行きとはいえ、赤ちゃんを背負いながら親探しをするハメになったテツ。とりあえずは最低限の赤ちゃん用品を揃えなければあとあと困りそうな気配だ。赤ちゃん用品は何かって？　それはオムツとミルクのこと。あたりを探し回れば、オムツは簡単に手に入ると思うけど、ミルクはちょっと苦労するかも。こっそり教えちゃうと、ミルクはパチンコ屋で手に入れるんだけど…。



▲実はこのパチンコ屋、1000円以上持ってないとパチスロをやらせてもらえないのだ。まずは資金作りをしなければ



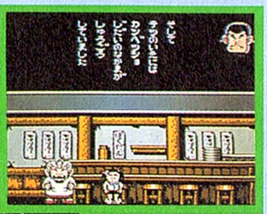
▲カルメラ兄弟からカルメラを脅し取ったものの、これをどうやってお金に換える…？



◀パチスロはやっぱり根性で勝負。こればっかりは必勝法はない…。100枚でミルクと交換

昔の仲間から情報を聞き出せ

パチスロに勝って表に出ると、カンクロウという、テツの鑑別所時代の仲間が立っているのだ。こいつにあるものを見せると、当時の仲間を集めてくれるぞ。そして、写真にテツと一緒に写っている人物を求めて、鑑別所へと出向いてみよう。この人物と昔の仲間たちを尋問すればきっと何かがつかめるハズだ。



▲チエの店に昔の仲間が集まった。一人一人入念に尋問してみよう

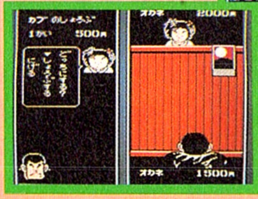


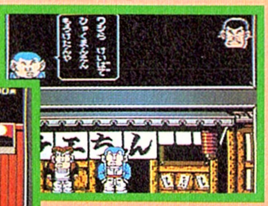
◀テツと一緒に写真に写っていた人物と、なんと鑑別所の所長なのだ

銭もうけや〜

捨て子の親も無事探し出し、再び平和な日々が訪れたのだが…。またしてもテツのバクチ好きの血が騒ぎ出した。カルメラ兄弟が競馬で百万円も儲けたというのだ。この話をダマって聞き流すテツではない。自分も一山当てたろ…というワケで、テツのギャンブル三昧が始まった。そして、百万円を儲けると栄光のエンディングへ…。このエンディングが見もの。ウルウル感動もんで泣かせてくれるぞ。

▶カブで1万円以上儲けないと、競馬はできないぞ





◀カルメラ兄弟の話に挑発され、テツはバクチ三昧に



▶競馬場へはユリネ(お好み焼屋のおっちゃん)と一緒にね！

好評連載

シミュレーションゲーム入門講座

最新ゲーム紹介編

今回のＳＬＧ入門講座では、戦国モノ『不如帰』に現代戦の『ファミコンウォーズ』『大戦略』と、最新のＳＬＧを３連発で紹介しよう。それぞれ今までにないシステムを持つゲームだけに、みんなも期待いっぱいだろうな。きっと、その期待は裏切られない…と思うよ。

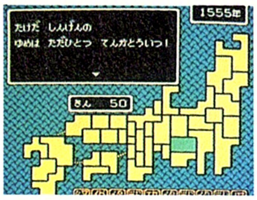


不如帰

アイレム	¥6500
8月19日	カセット

とゆーわけで、新しいゲームシステムがメいっぱいつまった『不如帰』なのである。今回は特に“戦争”についてポイントをコーチしてしまおうと思うワケだ。戦争って言っても、直接攻め込むことだけが戦争じゃないのは、みんなも知ってるよね？ 今回は直接戦闘の他に、忍者を使った後方かく乱について、なのだ。

大往生なんてやだい



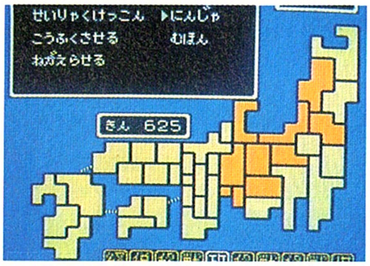
▲ゲームのスタートは1555年。はたして全国統一はできるだろうか

大名に甲斐の武田信玄を選んだとする。ゲームがスタートするのは1555年。途中で討ち死にせずに行くと、信玄は1600年代前半に大往生してしまうのだ。つまり約80年の間に全国統一をしなきゃいけないってことだ。ほぼ２年に１国を落としてかなきゃいけないワケだね。だからといって、やみくもに戦争をしかけりゃいいってもんじゃない。大往生をしないためには直接戦闘以外の戦争も大切なんだぞ。



◀うーむ、統一前に大往生してしまった。こーはなりたくないっ！

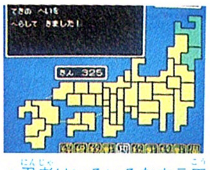
だから忍者



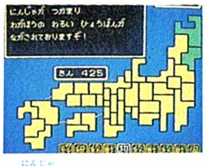
◀忍者も戦い方の一つだ。おおいに活用しよう（高いんだけどね…）

だから攻め込む前に、忍者を使って“後方かく乱”しとこーぜって話なのさ。忍者は政略フェイズのときに使えるんだ。１回100金かかるけど、金がある限り何度でも使えるし、けっこう役立ってくれることも多い。

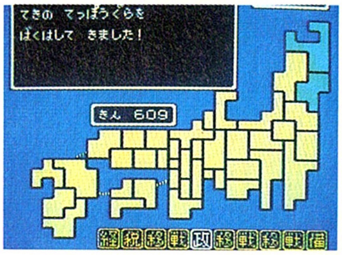
忍者を送り込むと何をやってくれるかってゆーと、①金を浪費させる ②大名の評判を落とす ③同盟を解消させる ④鉄砲倉を爆破する ⑤大名を暗殺する なんてことをやってくれるんだ。めったにないけど暗殺をしてくれれば、100金は惜しくないね。ただ、失敗して忍者がつかまると、悪い評判を流されてカリスマが下がっちゃうんだよね。気をつけてれば、どーにかなるってもんじゃないんだけどね。ま、一種のカケだけど、キミはやってみる？



▲忍者はいろいろなウラ工作をしてくれるんだ



▲忍者がつかまると、こっちのカリスマが下がるぞ！



◀鉄砲は高価だからねぇ。敵さんもクヤシいだろうなぁ。やったね！

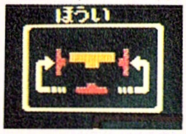
そんで作戦

で、野戦での作戦選択のポイントだ。ここでは敵の全兵力数と自軍の全兵力数を比較して作戦を決定するワケだけど、敵がどっかの国に降伏してる(降伏大名ってゆーんだ)と、盟主(降伏させた大名ね)や他の降伏大名から援軍が来ることがあるので注意!!



突撃

正面から敵とぶつかる、もっとも一般的な作戦、いわゆる"正攻法"ってヤツだ。おたがいに突撃を選択するとしょーもー戦になっちゃうからね。兵数・武将数の多い方がずえったいに有利ってワケさ。敵国に侵攻するときはできる限り大勢で攻め込もう。もっとも金を使いきっちゃったら、あとで困ることになるんだけど…。



包囲

敵軍の士気を一方的に下げることができる、とってもありがた〜い作戦なんだよ。もっとも先陣の他に右備え、左備えがいるので、最低でも2人の武将が必要。また右備え、左備え以外の兵力が0になると、即負けなので注意。敵軍に比べ、自軍の兵力が充実しているときに、特に有効な作戦なんだね。



挟撃

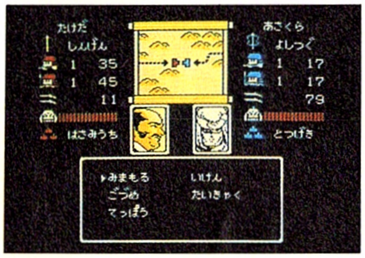
別動隊が敵軍の背後から攻撃をかける、とっても有効な作戦。4つの作戦の中で、もっとも多用することになると思う。とーぜん2人以上の武将が必要だ。ただし、である。総大将と別動隊の武将の"作戦能力"が低いと、別動隊の到着に時間がかかり、けっこうキビシー戦いになることもあるんだよねぇ…。



奇襲

成功すれば敵を混乱させることができる。つまり、自軍に被害を出さずに攻撃できるってワケだ。しかし、もしも失敗して敵に発見されちゃうと、いきなり包囲されて悲惨なメにあうことになるぞ! "奇襲"はイチかバチかの作戦だってことを忘れないこと。できるなら使わないにこしたことはないからね。

さらに野戦



◀さあ、野戦だ。敵の作戦、キミの読みは当たってたかな?

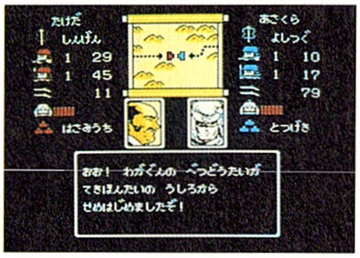
作戦を決定したら野戦に突入だ。敵の作戦はキミの読みどおりだったかな? どの作戦を選択したにしても、武将はなるべく多く出陣させよう。なにしろ兵の士気を上げる"後詰め"ができないとかなりツラい。いつ後詰めをするかも大事。効果的に使わないともったいないぞ。また、退却の時期も重要なポイントだ。ムリして戦闘を続行すると、武将が討ち死に(兵力0の場合)したり、鉄砲を置き去りにしたりとロクなことがないからね。とにかく奇襲が失敗したり、敵に援軍がいて思いのほか大軍だったときは、すなおに退却した方がいいと思うよ。



▲大した被害じゃないよ、とは思うけど…



▲念のために、"後詰め"をしておこーかね



◀これで、形成逆転。"挟撃"の効果は、かなり大きいぞ!

そのうえ城攻め

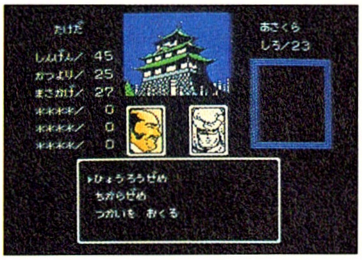
さて、野戦を勝ち抜くと、次は攻城戦だ。城を落とせば、その国はキミのものになるからね。こりゃ、どーしたってハリキっちゃうよな。ところが、なんだ。お城にこもった敵はムチャクチャつおいんだぞ! ヘタに"力攻め"なんかしたら、アッとゆー間に兵力が減っていく。一気に敵の城を攻め落として…って気持ちは良く分かるけど、ここでもムリはぜったいに禁物なんだ。ある程度ゲームが進行して、お金持ちになり、いくらでも兵の補充がきくようになったら別だけど、兵数が少ないゲームの初期では"兵糧攻め"オンリーでいくことにしましょ。時間はかかるけど、これが一番安全で確実な方法なんだかんね。また、"使いを送る"は、城のレベルが高いときや、武将が籠城してるときは、なっかなか成功しないんだよね。つまり、ほとんどの場合は、やるだけムダ! 敵に時間をかせがせるだけだってことを覚えててほしいな。



▼城攻めの基本は、兵糧攻めだってことを忘れるな!



▲力攻めは、こっちの被害がバカにならないのだ



◀自軍の兵もけっこう多いし、一気に力で攻め落とすか!?

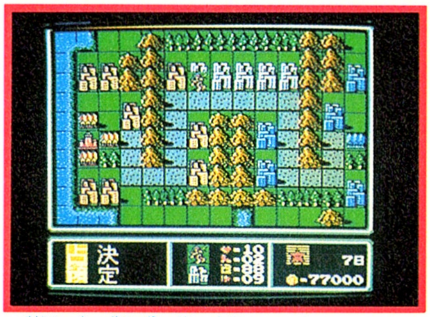
ボードゲームタイプ SLGで考えなければならないこと

「ファミコンウォーズ」「大戦略」と戦術級SLGが、この夏、注目のSLGである。というわけで、今回は戦術級SLGについて研究してみよう。

2つとも戦術級SLG

これから順次紹介していく任天堂のファミコンウォーズ、ボーステックの大戦略は、共にボードゲームタイプの戦術ミリタリー・シミュレーションである。今までの、信長の野望や、独眼竜政宗のような戦略SLGとはどう違うんだろうか？　それを考えてみよう。

まず、勝利条件は、敵国の首都を占領するか、敵部隊をすべて破壊するかのどちらかである。敵を全滅させるのは同じだが、戦う相手は1国のみ。1対1で戦うのである。しかも、たいてい戦力、地形共にこちらが不利、



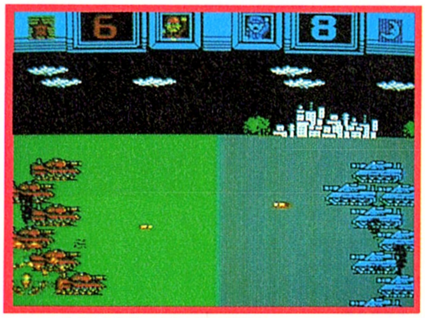
▲戦術を練る第一歩は戦う地形をよく見ておくことである。そこで架空の前線を張ってみるのだ

よくても均衡という場合が多い。そのハンデをいかに克服していくかが、このSLGの面白い所なのだ。つまり、戦力が同レベルならば用いる戦術の優れた方が勝つということだ。

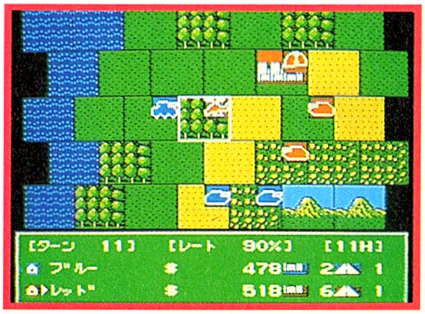
では戦術とは何だろう。戦略が国々を進攻していくものだとしたら、戦術は敵の部隊をどうやって壊滅するかということだ。そこに一切のかけひきはない。戦力の勝っている方が勝ち、劣っている方が壊滅する。地形の効果を最大に使い、経済価値の高いものを少ないものが撃ち破っていく作戦が戦術なのである。

地形効果を常に考える

戦術SLGで非常に重要な要素となるのが地形効果だ。地形には、平地、森林、道路、山岳、橋、河川、海岸、海、港、都市、空港などがある。これらすべて、移動距離や防御力にかかわってくるのだ。例えば平地にいる部隊は10機の内6機まで破壊されるが、都市なら2機しか破壊されないのだ。それに、山岳を越えて進める部隊もあれば、川を渡れる部隊もある。この特性を把握し尽くしてないと、前線を維持できなくなり、同じ戦力なのに、こちらはどんどん戦力を消費していくばかりになってしまうのである。

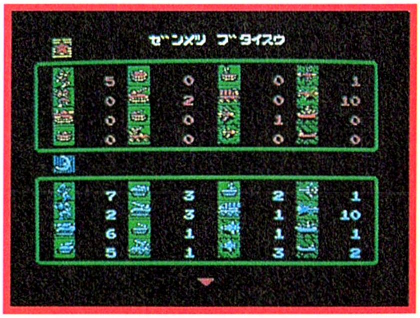


▲この場合、都市の中の方が敵国であろうとなかろうと防衛力が上がることになる



▲大戦略の場合、地形の効果は全て数字で現される

戦闘は消耗戦だっ！



▲全滅部隊の数が勝ってもしょうがない。最小の戦力で最大の戦果を上げ、損害を補う生産力を確保する。経済的に優位であるということが大切なのだ

戦力などが均衡に近い場合、どうしても同じ様な部隊同士が戦うため、損害も同じ様な結果になってしまう。そのため、非常に戦力を消耗する戦いとなるのがこの2つのゲームの特徴だ。ここで必要なのが先にも言った戦術である。どんな最強の戦車部隊も、迫撃砲や爆撃機からの攻撃にはひとたまりもない。つまり、敵前線に置かれた部隊の弱点を突ける部隊を使って攻撃したり、地形効果等をよく考えて行動していけば、必ず敵よりも戦力比較で1部隊分、2部隊分と浮いて来るのだ。この浮いた部隊をうまく使えば、都市を占領できるであろう。この都市というのがまたやっかいなものである。どんなに前線の部隊が均衡、もしくは勝っていても、経済的に劣っていれば、いつかは戦力差が出てきて負けてしまう。逆にいうと、千の価値がある敵の都市をこちらのものにすれば、敵との経済の差は二千にもなるのだ。つまり、このタイプのSLGは、均衡状況をいかにして破るか、ということになる。一度均衡を破ってしまえば、あとは物量で行けるのだから……。



ファミコンウォーズ

任天堂
¥5500
8月12日発売
カセット

ボードゲームタイプといっても、それぞれ細かいルールは違うのである。ここでは2つのゲームの相違点と、チェックポイントを比較してみよう。この旧名ファミ戦は、難しいと思われるルールをすべて排除した、いかにもファミコンゲームというモノに仕上がってる。

ヘックスは四角・4方向

前にも言ったと思うけど、四角はヘックスじゃなく、スクエアって言うんだよね。しかし、今後のこともあるし、とりあえずヘックスで統一させてもらいます。口調もイキナリ変わったところで本題。ここで使われているのは上下左右に移動できるヘックス構成です。ナナメには移動できないよ。しかも、なあんとZOCがないのだあっ！　これはとっても重要なコトである。ZOCは大戦略の所で詳しく説明するけど、ようするに部隊のいる所を通れるか通れないか、ということなんだね。ZOCがないとラクではあるが、リアリティーには欠けるんだ。しかも今までの戦術が使えないなんてことにもなるので注意してほしい。



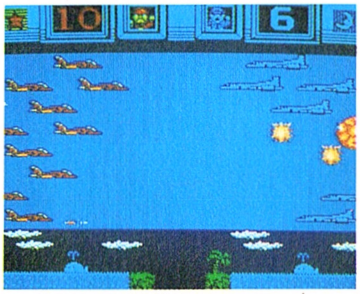
◀碁盤の目のようになっていると動ける方向がカクカクしてしまうけどね

陸・海・空戦!!

首都占領、もしくは部隊全滅が勝利条件なので、メインは陸戦なのだが、航空戦力、艦隊共に強力な部隊であることを忘れてはならない。これは大戦略にない所だね。

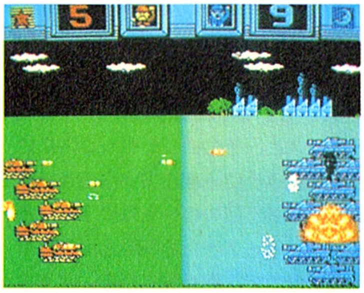
さて、空戦の特徴といえば、輸送ヘリで前線に素早く兵を送れることだろう。前線を確保することで、経済的に優位に立つことができるぞ。この初期の対策がゲームの勝敗を決める、というぐらいに重要なことなのだ。後は戦艦や重戦車の天敵である爆撃機を生産できることかな。逆に攻撃されないように高射砲、ミサイル等をうまく配置しなければならない。

海戦ができるマップならば、戦艦の使い方ですべてが決まってしまうことだろう。とにかく、戦艦の破壊力はすさまじいものがある。



◀爆撃機は戦艦・戦車に効果大。しかし戦闘機には歯が立たないのだ

しかも防御力が高い。値段がちと高いが、おしみなく製造していった方が最終的には勝ってしまう、というぐらい重要な戦力である。陸海空すべて使えるマップなら、48部隊の最高制限に引っかからないように注意しなければならない。金があっても部隊が作れないんじゃしょうがないからね。



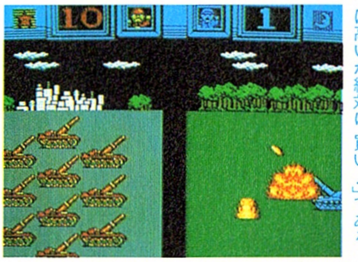
◀形状は違うけど値段が同じなら性能も同じ。地形は大切だね



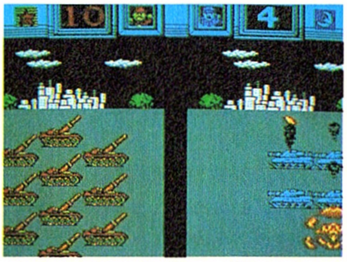
◀戦艦は最強の部隊！　ムリしても多く作るべきだろうて

間接攻撃

これも大戦略にはない機能だ。間接攻撃とは遠く離れた所から攻撃することを言う。この攻撃の最大の利点は、一方的に攻撃ができることだろう。こちら側には損害が絶対に出ないので、間接攻撃ばかりやっていれば、経済的にも軍事的にもドンドン有利になっていく。戦艦の艦砲射撃、自走砲などをうまく使うことである。とはいっても、逆に自走砲などは直接攻撃されるとなにもできずにやられっぱなしだし、射程から外れればなにもできない。しかし、作らないわけにはいかないのだ。



◀自走砲Aは陸戦中心の地形では絶大な効果を出す。少々値段は高いが絶対に「買い！」である



◀さすがに市内の敵には致命傷を与えられないようだ。市内では防御力（回避率）が向上する



大戦略

ボーステック
¥5900
9月下旬発売
カセット

この大戦略は、パソコンで有名な同タイトルのSLGをボーステックが移植した物である。アバロンヒルなどの、ボードタイプのSLGをそのままパソコンに移植したようなモノなので、ルール等は非常に難しい。しかし、実戦に近いリアル感を出すためには必要なのだ。

ヘックスは四角・6方向

ファミコンウォーズと同じ四角のヘックスだが、ずれて並んでいるので6方向に移動可能になっている。ナナメに移動できるので行動範囲が広くなるが、攻撃もされ易くなるのだ。しかし、このSLGではちゃんとZOCが設定されているので、そう簡単には前線を突破されないだろう。ZOCは敵部隊を自分の回りのヘックスを通さない役目をするのだ。

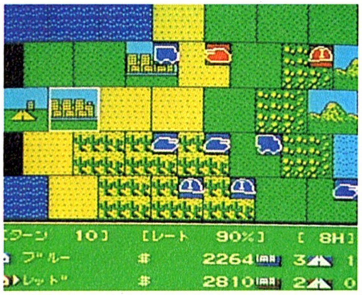
ナナメ移動が可能なので、マップ上を縦横無尽に動くことになる。ファミコンウォーズでは縦横に、カクカクッといった感じで進攻してたけど、大戦略では自由に動き回る、という感じがよく出てるんだよね。その分、前線の張り方が難しいけどね。



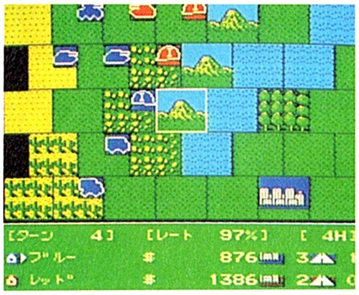
◀ヘックスに一番近い形がこの方式だろう

ZOC!

ゾックは、いわゆる制圧区域のことだ。自分のいるヘックスと、その回りのヘックスには自分の勢力が及ぶという考え方から生まれた。敵軍はこちらの制圧区域の中を移動することができないし、入ってきたら部隊と戦闘になるという考えなので、即戦闘になる。ようするに、敵軍の行動を妨害するのである。このゾックを使った前線の形成は初歩中の初歩の作戦なので、初心者はこのゾックをすぐに頭の中で書けるようにしなければならない。スキマは絶対に開けることがないように部隊を配置していくのが基本である。



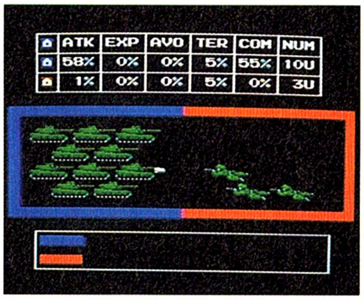
◀自分の軍が密集すると、動く順番などで穴が開いてしまうことも……



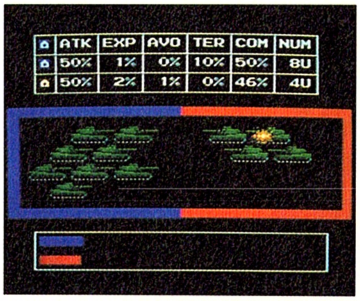
◀動かす順番を間違えると、そこにいすわらければならない

熟練度

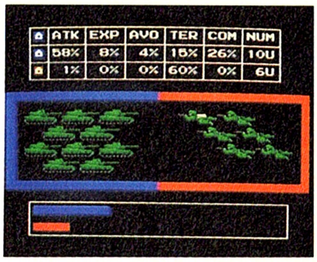
このSLGには艦隊というものはない。陸上兵器と航空戦隊で形成される世界である。しかも間接攻撃できる部隊がなにもないのだ。これはなかなかツライ戦いになりそうだ。つまり、ゾックと地形効果をうまく利用して戦闘していくしか、前線を伸ばす方法はないということなんだからね。そのため、というわけじゃないんだが、部隊ごとに熟練度指数が上がって行くようになってる。よーするに経験値だね。これが上がっていくに連れ、こちらの攻撃が当りやすくなるし、攻撃を避けやすくなる。段階はA～Eまで分かれていて、最終的にはエースとなるのだ。ここまでいくとその部隊は貴重な存在になる。機数が減ったといって捨てゴマなどに使わず、ちゃんと合流させるようにしよう。熟練度が高ければ、総合的に合流した部隊の能力も上げてくれるだろう。このように、ZOCや兵の訓練度のような要素が入れば入るほどリアルな戦いを行えるんだけど、全体的に難しくなってしまうんだね。



◀最初は歩兵とか、安全な部隊を狙って地道にかせいでいこう



◀経験値を上げる部隊を決めて、弱った部隊を襲わせるようにしようぜ



▶1段階上がっても油断はならない。是非とも20パーセント以上の経験値はほしいのだが……

シミュレーション パラダイス天国

前回はお休みだったけど、みんな元気だったかな？　7月下旬から8月はシミュレーションゲームがわんさかと出る季節だ。汗水たらして楽しみに待とうね。

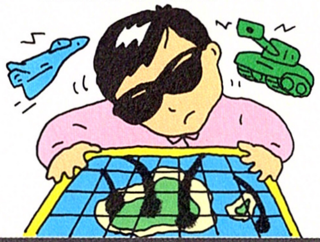


連載エッセー　タイレル辻の考えるピント

ちょっと題材には早いかも知れないけど、ファミコンウォーズについて今回は考えたいと思う。

結論から言うと、大戦略よりもファミコンウォーズ（以下FW）がルールが簡単で、武器も豊富。しかも演出がいかにもファミコンって感じで、子供受けするに違いない。各ファミコン誌も、FWの方を大々的に取り扱っていくだろう。しかし、ここで私が言いたいのは、だからといって大戦略がどうしようもないゲームではない！　ということなのだよ。逆に言うと、FWは今まで蓄積されてきたボードゲームタイプの、細かな、リアリティあふれるものにしようと努力したルールを、完ぺきに無視して作られたシロモノなのだ。たしかに、操作性、部隊の設定の仕方など、同じ様なコマンド処理なのにFWの方がはるかによくできている。このヘンはボーステックの甘さが出てしまったんだろう。ボーステックにはそのあたりを強く強く反省してもらいたいのだが、今回はそれがネタではないので日をあらためて追求する。

つまりFWは、SLGをファミコンに合わせて作ろうとした結果、Sの字を忘れてしまったのだ。ミリタリーシミュレーション、というからには戦術、作戦、そして戦闘をいかにして現実の物と類似させていくかがオモシロイところであるのだが（そのためにルールも難しくなり、制限も多くなる）、このSLGではいかにもそれが描写不足である。プレイすればわかることなのだが、戦術の駆引きよりも都市占領ばかりに重点が置かれてしまってるのだ。しかし、さすが任天堂というべきか、それでもこのSLGはとっても面白い。私自身も1週間ハマリにはまった久しぶりのゲームだった。そこで私の言いたいのは、SLGはこんなにルールが簡単ではない、ということを知ってもらいたいのである。このFW並と考えず、もっと難しいモノにチャレンジしていってほしいのだ。シミュレーションとは何かを考えながら……。



読者から

●大戦略の特集を読みました。マップが30種類ってのには驚きました。ホッカイドウバトルとは、危ねえなぁー。あと東京VS名古屋なんかも燃えそう。マップが広すぎるかなぁって気がちょっとするけど、どーなんだろう？　サンジューハチドセンバトルをゲームに入れなかったのは、ボーステックのせめての心配りでしょうか。発売時期がオリンピックに近いしね。ま、いいか。ファミコンでも、パソコンみたいにエディタキットとかも出してほしい。

〈東京都・益子紀男〉

●『ベストプレープロ野球』を、野球ゲーム特集として扱うんじゃなくギンギンのシミュレーションゲームとして特集してみたらどーでしょう。

〈山口県・伊藤真一郎〉

●『三国志～中原の覇者』と『三国志』（パソコン版）はどこが、どう違うのか、比較対応表をつくってくれればわかりやすいのにと思う今日この頃ですが、そんなことできるわけないですよね。

〈群馬県・三林健太〉

●うちの父は、フリートコマンダーでCOMに5連敗したことがある。そばで見てててもイライラするほど、ユニットの知識がない。戦闘機・攻撃機を間違えてちゃ勝てないんだってばあ。

〈東京都・高井誠〉



パソコンゲームおすすめ情報

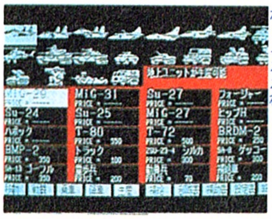
ボードタイプのSLGが登場してるので、今回はパソコンのミリタリーSLGの本家、大戦略シリーズの最新版、スーパー大戦略を紹介しよう。

このゲームは98版大戦略IIをスケールアップ（ダウンじゃないよ）して、88に移植した、もしくは88版大戦略を大幅にバージョンアップした、といった感じのソフトなんだ。しかも、ユニットの数がグーンと増えて、地域ごとの部隊の違いで戦闘を再現できるようになってる。これが本来の大戦略の味なんだね。

基本的なルールは変わってないんだけど、新しい地形の橋、要塞、湿地帯が追加され、移動も自分の部隊の上は通過できるなどの細かい変更があった。攻撃も、ビジュアルがナナメの方向から見た感じになっているのでなかなかリアルでカッチョエエ。で、今回の目玉はなんと言ってもその兵器の種類の多さではないだろうか。なんたって種類は実に120種以上にも及び、それに付随するように、生産国パターン（生産できる兵器が国によって違う）も、日本、イギリス、フランス、西ドイツ、イスラエル、スウェーデン、ソビエト、ワルシャワ条約機構、最新鋭兵器軍、陸・空軍と海軍・海兵隊がペアになったアメリカ軍だ。それにマップの種類の多さも大戦略の味付けの1つだね。有名なアイランドキャンペーンから始まって、2ヵ国戦2枚、3ヵ国戦10枚、4ヵ国戦13枚、合計25枚ものマップがあるわけだ。本家のソフトを1度はプレイしてもらいたいもんだね。



◀FSXがすでに配備されちゃってる自衛隊



◀ユニットがナナメ向きでかっこええね

なんとなくSLG的な本の紹介

BOOK GUIDE



江畑謙介監修
小学館
（定価1850円）

内容はその名の通り戦車の歴史をたどりながら、その性能を紹介しているモノである。現代戦車の起源であるマザー形から始まって、M1やT72までの最新モデルをカバーしてるので、陸戦ファンには必携の本となろう。ちょうどFW、大戦略は陸戦がメイン。これを読んで戦車の機動性を確認してみるのもいいんじゃないかな。

ウィロー

《スター・ウォーズ》の

ジョージ・ルーカスが贈る壮大なファンタジーRPM.

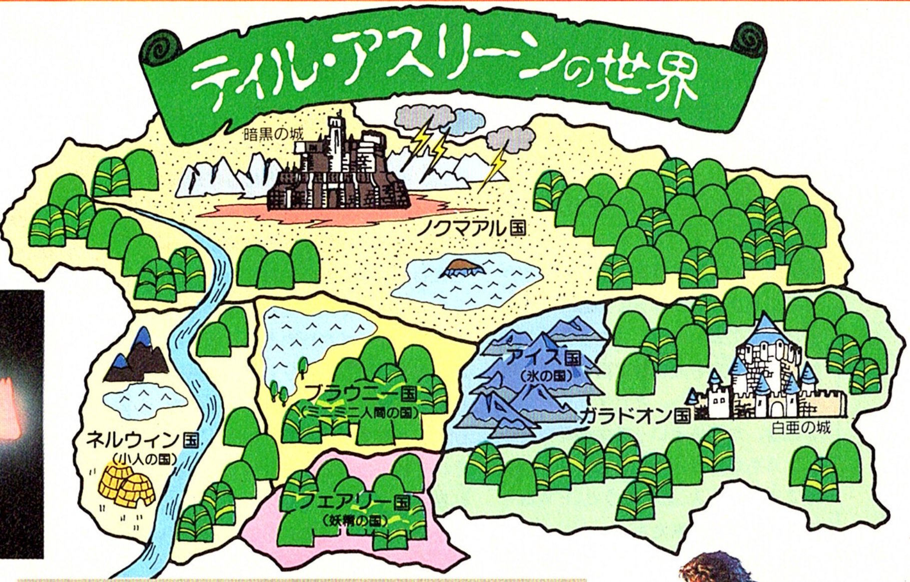
ロール・プレイング・ムービー（映画）



■アメリカ映画界の巨匠ルーカスがＳＦＸを駆使してつくりあげた、ファンタジーとアドベンチャーの世界、それが超大作「ウィロー」だ。アメリカといえばRPGでは何といっても先進国。「ウイザードリー」や「ウルティマ」はもちろん、最近では「マイト＆マジック」が日本上陸、パソコン・ゲーム・ファンの中で大ヒットしている。ルーカス自身ゲームが大好きで、この「ウィロー」はまさにRPGを何十倍も楽しく映像化してしまった映画といえる。

全世界のゲーム・ファンが「こんな映画があったらなあ」と想像していた映画が本当にやって来た！







主なアイテム

- ★物の姿を石に変える木の実
- ★妖精から授かるラジェルの杖
- ★勇者の剣
- ★伝説の鎧
- ★大地の楯
- ★逢う者に心を開く誘惑の金粉
- ★その他、君も映画の中で見つけてみよう…

ティル・アスリーン大陸では、ノクマアル国の女王バヴモルダが邪悪で全能の魔法使いとして近隣のガラドオン国の女王フィン・ラジェルを追放し、暗黒の城から両国を支配していた。

残虐な治世の下、彼女の唯一の気がかりはフィン・ラジェルによる予言だった。それは「いつの日か"しるし"を持って生まれ来る赤児がバヴモルダを滅ぼす」というのだ。折しも城中で生まれた赤ん坊がいた。"しるし"を持つその子エローラは母親の機転で川に流され、バヴモルダの魔手を逃がれた。流れ着いた所はネルウィン国。赤児を拾い上げたのは一人前の魔法使いになる日を夢見るウィローだった。出生の秘密を知ったウィローはバヴモルダを倒し、ティル・アスリーンに緑と平和を復活するべく長い旅路に立つのだった。



主な登場キャラクター



●ウィロー
ネルウィン国で一人前の魔法使いになる日を夢みる青年。冒険の旅の終る日、果たして彼は…



●マッドマーティガン
ガラドオン国の有名な戦士。ウィローは彼に会わなければならない。



●フィン・ラジェル
ガラドオン国の女王、正義の魔法使い。ウィローのレベル・アップによって、カラスに変身された姿から人間に戻すことが出来る。



●エローラ
ティル・アスリーンに平和をもたらす赤児、ウィローはいつも一緒にいなければならない。



●チャリンドリア
妖精の国の女王。フィン・ラジェルの囚われた場所を教えてくれる。



●エアク
ガラドオン国の軍団司令官。生き残った兵士を集めウィローに協力する。



●バヴモルダ
ノクマアル国の邪悪な女王、魔法使い。暗黒の城中から一歩も出ない。彼女を倒すには城中深く入らなければならない。



●ソーシャ
バヴモルダの娘。その心を変えさせるには誘惑の金粉を手に入れなければならない。



●ケール
ノクマアル国軍最高司令官。彼を倒せるのはマッドマーティガンだけ。だが勇者の剣を始め、他のアイテムも必要だ。



●トロル
氷の国を守る半人半獣。不意に現われて襲いかかる。



●双頭の巨大ドラゴン
氷の国で最強の敵。だが弱点はきっと有る。

決してゲーム化できない大スケールのパーティ・ロール・プレイング・ムービーだ。この映画を見ずしてRPGはできない。ディープ・ダンジョンⅢをクリアーした君、映画館に行こう.!!

ウィロー

バル・キルマー／ジョアンヌ・ワーリー／ワーウィック・デイビス／監督ロン・ハワード
製作総指揮／ジョージ・ルーカス MGM映画 UIP配給
ルーカス・フィルム・プロダクション

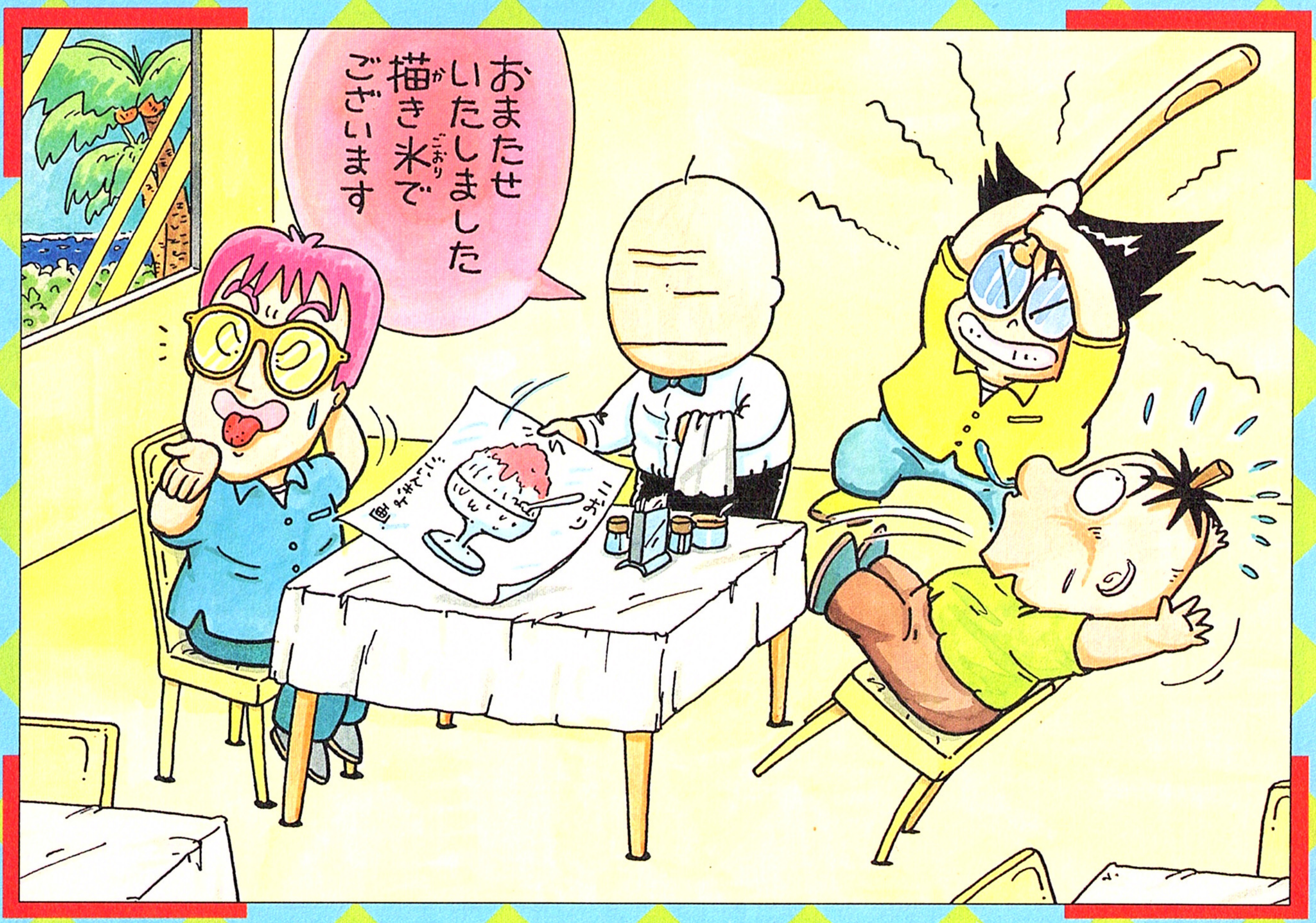
7月23日(土) 夏休みロードショー

〈東京〉日本劇場 新宿スカラ座 新宿アカデミー 渋谷東宝 池袋ジョイシネマ1 相鉄映画 川崎チネBE
〈京阪神〉大阪OS劇場 大阪南街劇場 京都東宝公楽 神戸阪急会館
〈名古屋〉毎日ホール大劇場
〈札幌〉帝国座
〈福岡〉福岡東宝
■他 全国主要都市公開

技とギャグの交流点！

バグボーイクラブ

技をやり、お笑いを考える。ＦＣの正しい楽しみ方です。

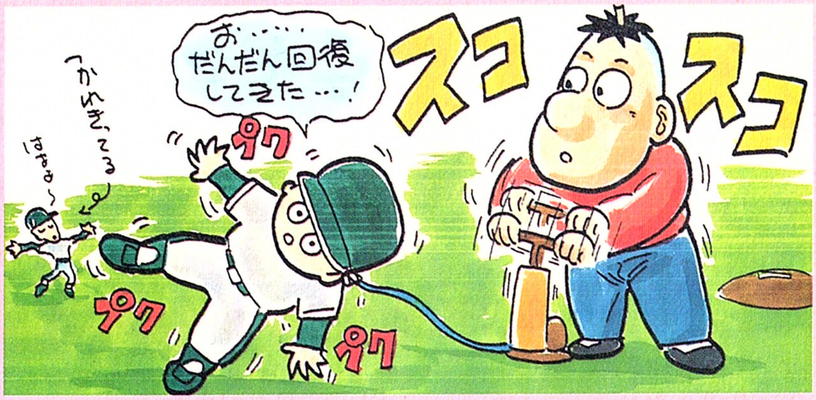


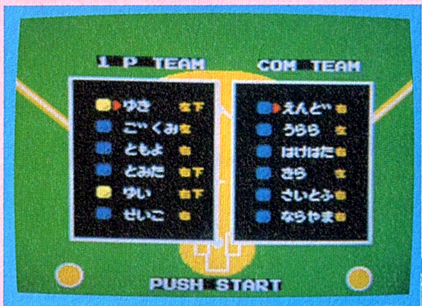
愛されてさらにいく年月。
FEEL THE BEAT必本です。

胸を揺るがす大技、感動の嵐吹きあれるギャグの応酬！
BBCは、いつも一歩先を歩いています。つー事で、
今回も裏ワザすっきり、お笑いくっきりで力いっぱい
みなさまにお届けします。めいっぱい楽しんでほしい！

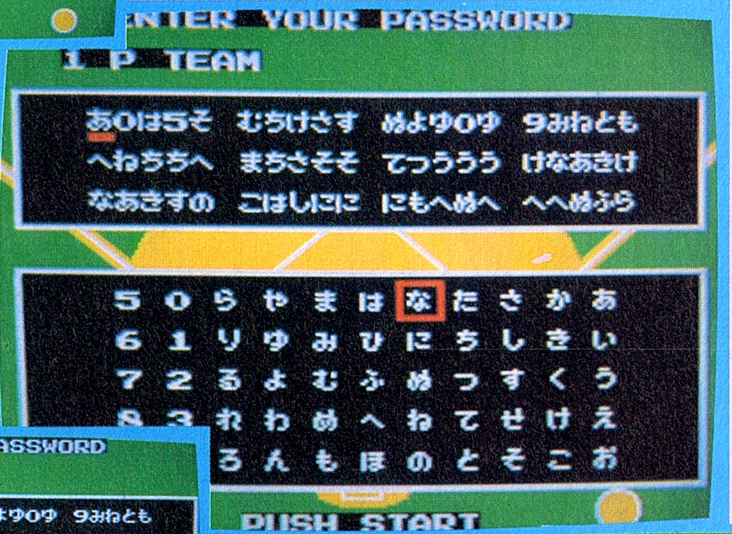
麹町の5丁目には、投稿人の甲子園があるらしい…。

ピッチャー6人のスタミナを一挙に回復



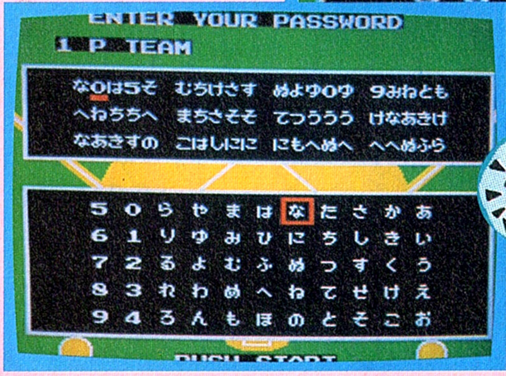


❶ セーブしたあとコンティニュー1で新しい試合を始めると、ピッチャーは前の試合の疲労が残っているよね!!



❷ コンティニュー1でプレイするときはパスワード画面を経過する。この画面は前試合が終わった時点のパスワードだ。ここでパスワードのどこか好きな文字をひとつだけ変えてみよう!!

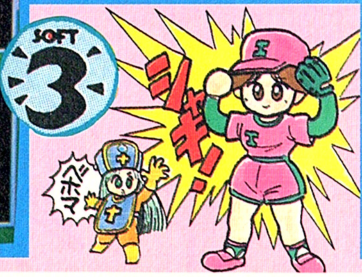
❸ そのあとで変えた1文字を元の文字に戻そう。カーソルを動かすときは、Ⓑボタンを押しながら✚字キーで操作すればいいよ。スタートを押したら、いつものようにスタメンを選んで……

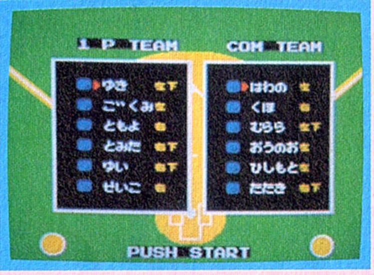


究極ハリキリスタジアム

大得技　東京都・鈴本浩二

最初はピッチャーの疲労度がひと目でわかるなんてやるじゃん！とか思ってたんだ。でも、ゲームをヤリ込んでるうちに、ピッチャーが疲れ知らずだったらどんなに楽だろうと思うようになってきた。みんなだってケッコーそうゆー考えをもってるんじゃない。だけどいくらなんでもそんな都合のイイ技なんてないだろうと思ってたら、実はカンタンにできてしまうとゆーことに気づいてしまったのさ!!





❹ なんとピッチャー全員が㊔、すなわち完全回復しているのだっ!! この技は毎試合ごとに使えるから、ピッチャーを1試合に6人全部つぎ込んでも大丈夫だぞっ!!

スゴ技を送ってソフトをもらっちゃおう!!

ウルトラバグには ソフト10本



ドヒャーッ!! と思わずさけんでしまうような、ブッ飛びガンガンのバリバリ技にソフト10本!! ディスクシステム＋5本でもOK!!

スーパーバグには ソフト5本!!

エーッ!? とびっくりの、お口あんぐりビシバシ技を、バグボーイまで送ってくれた人にはソフト5本を進呈しちゃうぞっ!! またはディスクシステムでもいいんだぜいっ!!

ハイパーバグには ソフト3本

スカッとさわやかハイグレード技にはソフト3本をプレゼント!! ソフトがいらない人はアスキースティックでもOK!!

すぐれた技には ソフト1本

小技だろうと恥ずかしがることはない。使える技ならリッチに1本プレゼントしちゃう!! C、Dお好きな方をどーぞっ!!

ふつうの技でも 金・銀バッヂ

なさけなくても技は技。載ることができれば銀バッジ。それよりチョットいい技には金バッジをプレゼントしちゃうぞ!!

必負ハガキは ぼっしゅうの刑

なぁ～んてことはありません！ それどころかバッジを2種セットでプレゼントしちゃう!! 賞品はなかなかイイぞっ!!

大阪府
虎那魅兼人



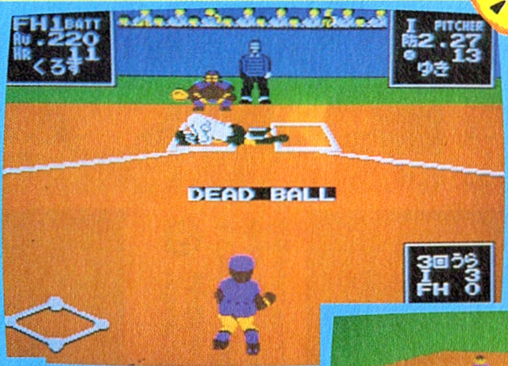
"ごめんなさい"コマンド発見!!

SOFT 1

究極ハリキリスタジアム

お得技　東京都・佐藤一彦

『ハリスタ』のアトラクションってホントにおもしろいですね! 酔っぱらいは出てくるし、乱闘はあるしでもォ最高!! ところでこの乱闘なんですけど、ピッチャーがあやまれば何も起こらずにすむとゆーことを知ってましたか!?





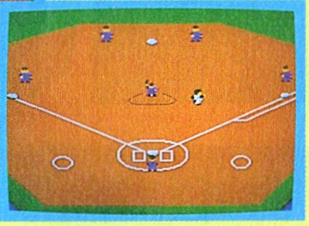
① 2アウト、ランナー無し。お～っと初球がデットボールだ! ヒッポンズのくろす選手とても苦しそう

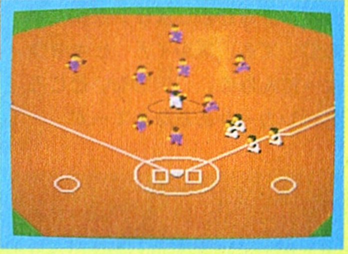




② くろす選手がマウンドのごくみ選手に向かって走りだした～! これはしかたありませんねェ～。くろす選手としても1発殴らないことには気がすまないんでしょう。とにかく、くろす選手は完全におこっています!!

④ そんなときにと～っても便利なコマンドがコレ! バッターがマウンドに向かって走りだしたら、✚ボタンの下とⒶボタンをひたすら連打しよう。ピッチャーが帽子を脱いであやまるぞっ!!





③ フツーはそのまま乱闘になって殴り合いに負けるとピッチャーが交代になってしまう。Ⓐボタン連射の殴り合いに勝てればなんのモンダイもない。しかし、連射ができないと殴り合いに負け強制的に選手交代となる

⑤ するとバッターもわかってくれたのか、殴りかからずにそのままおとなしく1塁へ向かうのだ。Ⓐボタン連射の殴り合いに、どうしても勝てない人には絶対におススメだぞォ!!

選手交代させてたまるか!!



究極ハリキリスタジアム

お得技　埼玉県・中山光志

お得技になるのか、それともおまぬけちゃんになるのかよくわからない技を、ひとつお教えしましょう。成功率はものすごく低いけど、成功すれば役に立つこと間違いなし! なにしろ相手のピッチャーを交代させないとゆー、ものすごいズルチョン技だからねっ!!



③ 成功するとどうゆーわけか自分のチームの選手交代になってしまう。これで相手は選手を交代できずにバテたままで続投なのだ!

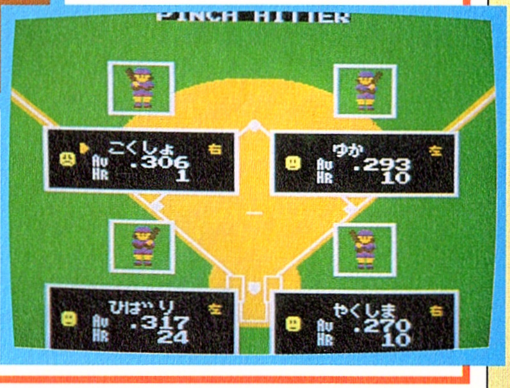


④ しかし、いつも必ず成功するとは限らない。失敗すると当然リリーフピッチャーが出てきてしまう。でも成功すればお得なので、そろそろ選手交代かなと思ったらⒶボタンを連射しよう



① 敵のピッチャーは40球も投げてそろそろバテてきたらしい。1アウトからヒットの連続で、あっとゆー間に満塁だ! ここでホームランでも打ってトドメを刺したい

② でもCOMだってそんなにバカじゃあない。こういった場面に追い込まれてピッチャーを交代しないハズはない。そうゆーときはタイムがかかる前にⒶボタンを連射!!





必本読んだあとには、ハガキ書くのを忘れずに

住所は毎回書こう!

ケルベロス

隠れバンカーだ!!







ナムコクラシック

バグ　青森県・福田友美

プロゴルファーのカワイイそっくりさんが出てきてプレーするなんて！「ナムコクラシック」は私のお気に入りソフトで～す。サイボーグなかのしまサンが私の好み♡　でも、ズルイ！　ヒキョウよ～こんなの。何もないところにバンカーがあるなんて～!!

①ＩＮ12番ホールにやって来た。…なるほどグリーンを越えちゃうと大きなバンカーが２つも口を開けて待ち受けているぞ…　ここは手がたく刻んでいくか！　と考えて中央の木まで打つ!!



②木の真下ぐらいにボールを持っていき、ウォーターハザードに向けて更に下に打つ！　ありゃりゃん!?　画面上には見えないバンカーが隠れてたぞっ!!　これじゃあまるでアリ地獄じゃあ～りませんか？

③しかたないからＳＷに変えて打とう…。うーむ、やっぱりボールは砂の中にめり込んでいる。なんだかフシギな気持ちでショットしてしまう…





SOFT 3

④まさか、まさか他にはこんなトコないよね！　と思って注意してたら…どひゃ～っ!!　あったじゃあ～りませんか！　探したらもっと出てくるかも知れないぞッ!!

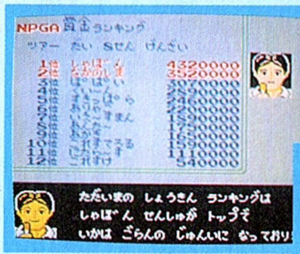
1字違いで大違い!?

SOFT 1

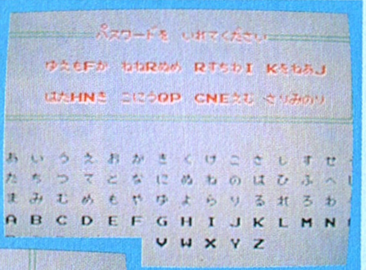
ナムコクラシック

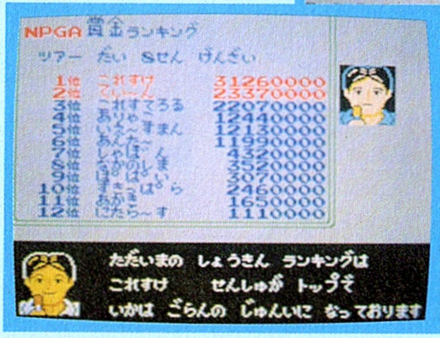
パスワード　群馬県・広石久里子

ファミコン界も進歩してまいりました。バッテリーバックアップシステム全盛のこの世の中ですが、なんか物足りなくはございませんか？　パスワードが好きなんて、古い人間だと思わず、載せて下さいな♡



①ＮＰＧＡツアー第７戦を終えた「これすけ」君、堂々の最下位であります。もう絶望的だね！





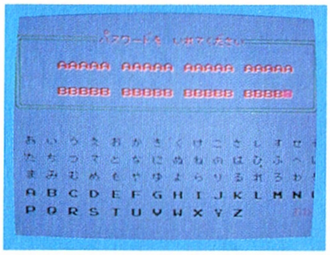
②ところがどっこい！　の救世主、パスワード技だ!!　34番目と35番目の文字をチョチョイと取りかえてみよう！　すると…

③どうだっ!!　トップにさん然と輝く「これすけ」君！　マイクなんか持って歌でも歌うのか？

ナムコクラシック

パスワード　愛知県・稲熊重夫

ファミコン初の４Ｍソフト、「ナムコクラシック」！　いや～期待どおりのおもしろさですねっ!!　でも、ひとつだけ不満があるんです。ツアーが長すぎるんですよ！　30戦もしないとかんじんのナムコクラシックに参加できないなんて、ツライ!!　ところがっ!!　ボクの発見したパスワードは、いっきにナムコクラシックまで行けちゃうんです！　最高のスグレ技ですよねっ？



いっきに第31戦に!!

①当然トーナメント戦のコンティニューを選んだら上段に「ＡＡＡＡＡ…」、下段に「ＢＢＢＢＢ…」と入れる。ＡとＢを使うパスワード技は他にもあるぞ！







②第31戦目、念願のナムコクラシックがいきなりプレーできるっ!!　このウレシさはビッグだ！

③しかしこのパスワードはバグが多く出てくるようだ。それさえ気をつければトップも夢じゃない！　あとはキミのウデしだい!!

必本はぼくらにとってさとりの書。

神奈川県　くらったぜギガデイン

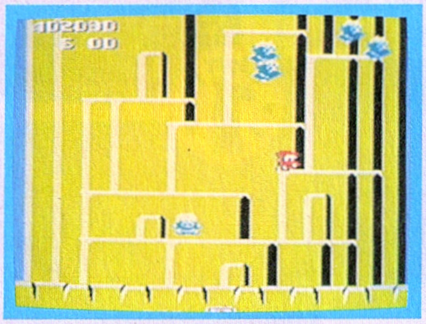
忍者くん・阿修羅の章

お得技　北海道・中村信貴

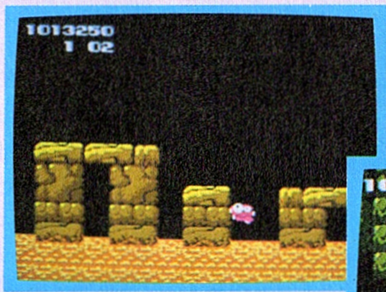
100万点からスタート!!

オレの発見した技は、ハッキリ言って出すのが難しい! でも、ある条件さえクリアすればゼッタイお得な技だ!! ゲームオーバーして0点からのスタートに泣いたキミも100万点プレーヤーだぜ!!





① まず、何がなんでも100万点を越えよう。1・2・16面が大量得点チャンス。16面あたりで100万点を越えるハズ。



② やったネ、100万点突破だっ! …と思ったとたんに最後の忍者君がやられてしまった!! あ〜ぁ、またこれで0点か…。むなしい気持ちでコンティニュー!



③ 見てくれ! 100万点からスタートできるようになっているぞ!! なんだかヤル気が起きてきた。よ〜しガンバッてクリアだっ!!



④ 写真をよ〜く見ろっ!! たった1200点しか取っていないのに早くも忍者君が6人に増えている! こいつぁお得だ!!

いきなり磨羯宮へ!!

聖闘士星矢・完結編

パスワード　福岡県・ユーカリ加藤



① 写真のパスワードを入れてみる! 5・7・5・7・7なんて短歌みたい!?

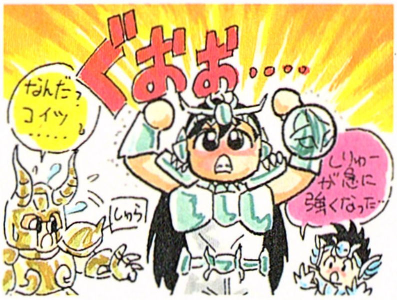
性格がちょっちユガんでるアタシは山羊座! そーいえば磨羯宮のシュラ様も陰険ね〜。あの目、あの角、あの笑い方、もーアタシそっくり!! でも悪役だからやっつけなきゃなんない。一刻も早くアイオロスのかたきをうちたい人にオススメのパスワードだよっ!!





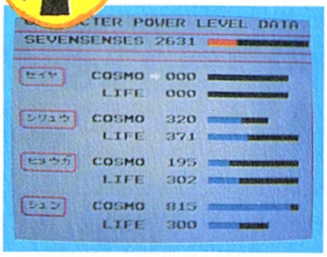
② スクロール面を抜けて、待ちうけるのは磨羯宮の番人、"エクスカリバー"のシュラ!! コイツは強くてコワいぞ! 原作を思い出しながら、一番使えそうな味方(彼です)に全てを託して戦ってもらおう!!

最高LVでバトル!!



① "ううつおれ あつあめめばめ みぬぜこめ ぬとびどつす ひ どぜおうとてわ"と入れる! ウン、なかなか強くてカッコいいぞ!!

SOFT 1





② スクロール面をスカッとクリア、いよいよ黄金聖闘士と対決! LVも最高だぜっ!!

聖闘士星矢・完結編

パスワード　愛媛県・福積謙作

このパスワードは、獅子宮に行けるやつだよ! 青銅聖闘士のコスモもライフも普通より高いんだけど、各宮で最も強い聖闘士を選んでごらん。彼のレベルはさらに高くなってるんだ♡これで完璧!!

次号のお題

アクションゲーム特集

SLGもブームが一段落、RPGも低調気味。そろそろスカッと楽しいアクションゲームが恋しくなってこないかな? ゲーセンで大好評の「1943」や、「超惑星戦記メタファイト」など良質ソフトも出てきてる! ここは一発、大特集を組んじゃおう!! というわけで、アクションゲームのお素敵なウラ技をハガキにくわしく書いて「バグボーイ」まで送ってほしい!! 善は急げだ!!





社長も社員も皆必本! あー効け! 効け!

兵庫県 りーた



バグボーイに載りたいかー!? おっーっ!!

千葉県 小林真

岩でSSかせぎ!!

聖闘士星矢・完結編

お得技 福井県・久島裕一

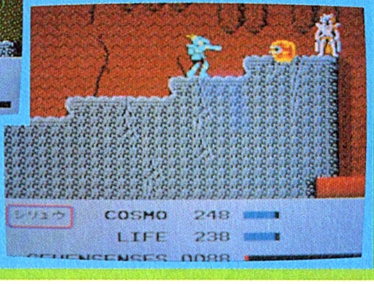
どんなに、ど～んなにっ、ガンバってスクロール面をクリアしても、かんじんのシミュレーションバトルでSSが足りない… そういうことって、あるよね! こんな悩みを消してくれるお得技だ!! ちょっと時間がかかるけど、確実に9999まで増やせるんだぜっ!!



❶ 待ち受ける巨蟹宮のデスマスク! こいつはこの宮の中では倒せない。「積尸気冥界波」で亡者の世界に送られてしまうんだ!! なかなか手強いぜっ!!

❷ 亡者のうごめく黄泉比良坂! 拳では死なない亡者(当り前か)をかわしながらつき進む紫龍だ!! うーむ、またもやセブンセンシズが足りなくなった!!





❸ 写真のところに来たら亡者も寄って来ない! さあ、ここで飛んでくる岩を射ち続けてSSをかせげ!! 連射機能があるなら寝てても増える!?

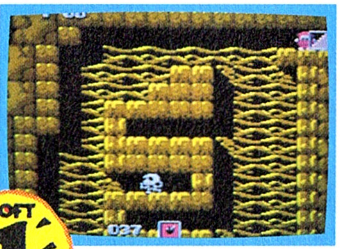
ドドッと3連射っ!!

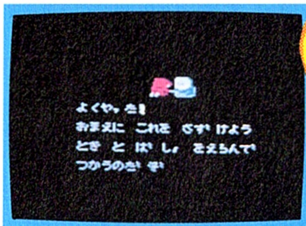
忍者くん・阿修羅の章

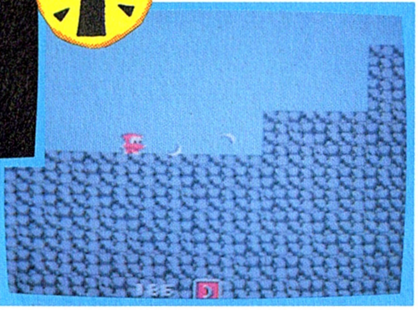
お得技 東京都・学生忍者

みんな知ってるかな? 覚えとくととっても便利な技なんだよ! 忍者くんがボーナス面をクリアするとヘンなおじいさんが新しい武器をくれる! さーて4番目は?

❶ 火炎の術を習ったら、火炎を使わずに次のボーナス面まで進む! なかなかツライけど、オイシイ技のため、ガマン!!







❷「さずけよう」って、なんにももらってないヨーン!!

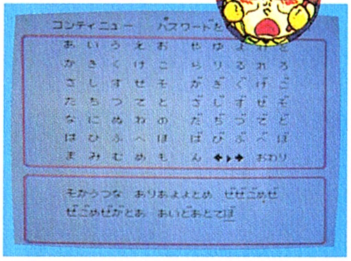
❸ おぉっ!! 三日月手裏剣が3連射できる! これなら敵がゾロゾロ攻めてきても安心!!

宇宙乱れるバグ面!

聖闘士星矢・完結編

必負技 埼玉県・PNあけは

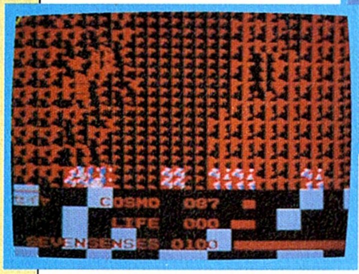
もーイヤッ!「聖闘士星矢」なんか! スクロール面で必ず負けちゃうんだも～ん!! ゲーム憎けりゃキャラまで憎し、わざとやっつけちゃおうかしら…。なんて考えてたらグーゼン見つけた必負技です。いーかげんマトモなプレーに飽きた人にオススメですよ!!



❶ "そかうつな ありあよよとめ ぜぜごめぜ ぜこめぜがとあ あいどあとてぽ"がこの技のパスワード! 必負技のためなんて、なんかムナしいけどオモシロい?

❷ スタートするなりこ～んなバグ面になってしまう!! これはあまりに強すぎる星矢の宇宙のせいか! はたまた邪悪な教皇の宇宙が世界を乱すからかっ!!





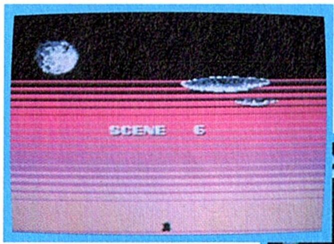
❸ とかなんとか言ってるうちに青銅聖闘士4人が全滅してしまった! 戦う前から「オレたちのかなう相手ではなかったか…」なんて、やっぱりこのバグは教皇のしわざかっ!!

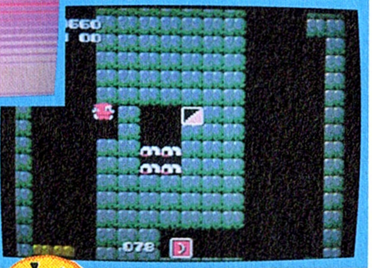
隠れ技か? 忍者くん空中浮遊術!

忍者くん・阿修羅の章

おまぬけ 山形県・土井貴之

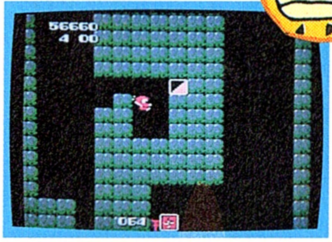
はまっちゃってるんだよー!「忍者くん」に。グラフィックも最高だし、ゲーセンでのめり込んでたころを思い出すねぇ…。おっとシンミリしてる場合じゃねーな。忍者くんの隠された技を発見! 載っけてくれよな!!





❶ 赤忍者がテクテク走っていく! さあ次は6面だぞ! どんな敵が待つのやら…

❷ 写真の場所まできたら岩をこわして中に! 左の壁にくっついて上にジャンプしたらコントローラーを右に!!



❸ ん? なんにもないところを忍者くんがヘコヘコ登り始めた! どうやら正体は見えない岩だな!!



見参！ カラス天狗!?

忍者くん・阿修羅の章

バグ　愛知県・鈴木光子

前作もそうでしたけど「忍者くん」シリーズって忍者クンだけじゃなくって敵キャラもかわいいデスネ！ カミナリボーヤ、おシシ、ガイコツetc.… ミンナ大好きデース♡ デモ、コノ前、見たこともないキャラを見つけちゃったデース!!







❶ 16面の大ガイコツを倒す！ 左の壁を登って大ガイコツのいた場所に戻ると…、雷を打つナゾの敵が!!

❷ オモシロいのがこれ！ 上に飛び上がったバグキャラをよ～く見て！ ホラホラ、なんだかカラスに見えてくるだろ!! オカPぜっ!!

エンディングにヘンシン！

SOFT 1

❶ タイトル画面でⅡコンを操作すれば2通りのエンディングを見ることができる！ 感動モンのウラ技だぜ!!

❷ コントローラー㊤＋ⒶⒷボタンだと…、ゴルゴム神殿大爆発！ 黒きバッタ、ブラックサンの勝利だ～っ!!







❸ ㊦＋Ⓐ Ⓑだと…、ブラックは敗れ、地球はゴルゴム怪人の世界に…

仮面ライダーBLACK

お得技　東京都・ネムリン千葉

オイラはアニメなんか嫌いだから実写のファミコンしかやらねーんだ！ 「BLACK」はムズいけど、これならヘタなヤツだって即ED面!! これマジよ!?



必本だから奥が深い。

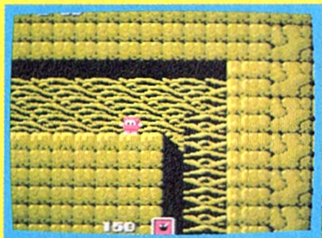
神奈川県 かるなばる

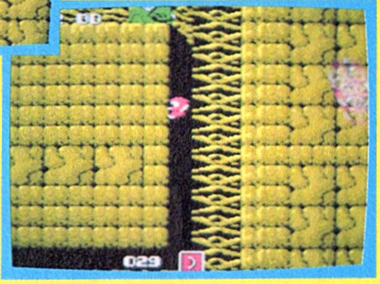
今号の おまぬけちゃん

忍者くん・阿修羅の章

おまぬけ　東京都・柴田昌男

出たんだな～これが！ ワシは昨日ファミコンと霊界との関係について考えながらピコピコやっとったんじゃが、ヤッパリ出たんだな～。何がって？ 霊に決まってるじゃないか！ ホレ!! 死んだ大ナマズの霊がドラゴンに乗り移っとるじゃろ…。





❶ 16面のこーゆー場所まで来たら、あのうっとおしいミニドラゴンを呼びよせる！

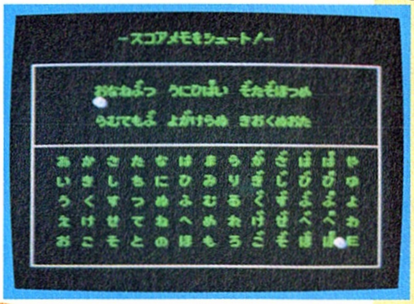
❷ 右の穴に飛び降りたら、上に壁ジャンプで登る。…おっやー!? この緑の大ナマズはいったい何物？ 不気味!!

究極のパスワード登場！

キャプテン翼

パスワード　滋賀県・森たかお

フッフッフ… 今まで出てきたウラ技をふっとばす超強力パスワードを見つけたぜ！ 悪いが、俺の勝ちだと言わせてもらおうっ!!







❶ "おなねぶつ うにひばい そたぞほつめ らむてもぶ よがけらぬ きおくぬおた" とシュート！ なんだか久しぶりだぜっ!!

❷ どげげ！ 全選手のガッツが1000なんて!! う～ん、こいつはスゴイぜ!!

募集

白くて冷たいコンクリート・ジャングルには憎しみと怒りがうずまき、人の心さえその色と同じ色の砂漠にしてしまう。オレの心の中もまた、青い月に光る果てしない砂漠…(神宮寺三郎調に読むこと！) なんて、ハードボイルドで決めたけど、結局ボクらは「笑い」に飢えてるんだ！ おとぼけバグにHコマンド、なんでも来い！ 採用率もベスト!! お得コーナーだぜ!!

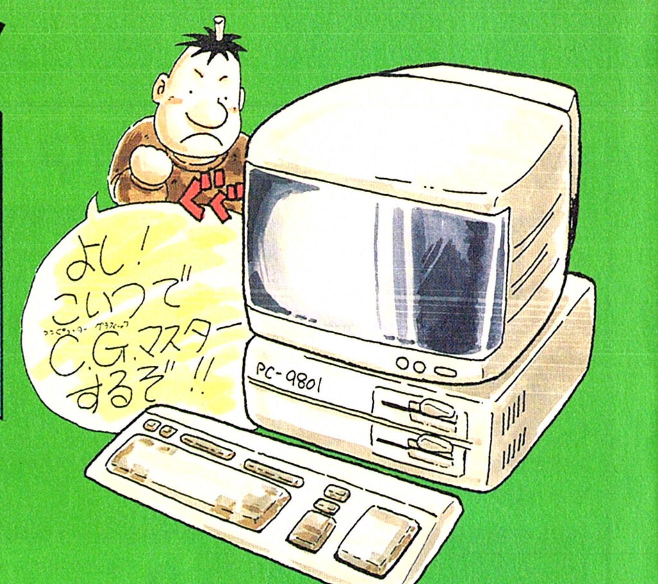
ハガキをチョーダイ！

日ざしも強くなって、夏っ!! て感じの毎日だね！ ファミコンもいいけど、海もいーね♡ オイラは海にも行かずみんなのハガキを待ってるんだ…。せめて潮の香りのするウラ技ハガキを待ってるぜ（暑さで脳が死んでいる)!!



おもしろすぎたらゴメンナサイ！

FNN



いくわよ〜！　そ〜れっ!!　とゆーワケで今回はヘルシーに始めてみましょう。ハイっ！　タフでクールで、そしてヒューマンタッチなギャグをお楽しみください。

この世のもの、全てネタなり。

広島県
かねいし

三国一の大バグ野郎

いやよ、いやよも好きのうち。文句を言いながらも、みんなホントは好きなんじゃないの？　えっ、どーだ！





⇧兵庫県・唯川めい

この前、古本屋に行ったら、必本があった！　だれだ！　必本を売ったのは!!

神奈川県・JAR

おい、ナムコ！「ザ・クエスト・オブ・カイ」が3900円だって!?　久しぶりのサンキューシリーズだな！　もう出ないかと思ったぞ!!

静岡県・ヒーローくん

やい、聖闘士星矢2！　あの火時計は何なんだよ、意味ねえじゃねえか!!

愛知県・やまおさ

やい、聖闘士星矢2！　アクションがむずかしすぎるぞ！　あっ、こー言ってるうちにまた死んだ…悲しい……。

広島県・つるには丸丸虫

♨ホント、動きがトホホな奴だわ。

やい！　バンダイ。新作スケジュール表のすみずみ見ても FT のマークがないぞ！　高い金だしてマット買ったんだ、もっとソフトだぜ！

宮城県・ハトヤ

THE 8 EYESに、かくれキャラとして将棋のコマが出ることは、まちがいないだろう。

山形県・しょいち

私の友達“きょうこ”は、エジンベアで行きづまり、考えたあげく勇者に“はでなふく”を着せて、都会っ子ぶった、とてもおちゃっPなやつです。

北海道・チャッピー

お〜い友人M、「これはレッドオーブ、これはイエローオーブ」と言いながら、ドロップを食うのはやめろ！

三重県・JJ

やいギャリバン！　発売して12日で1800円で売ってるとは、ギネスにのるぞ！

北海道・のび太のび

修学旅行まで来てはがきを書くわたし……。はっきり言ってなさけない。

茨城県・いしたぁ

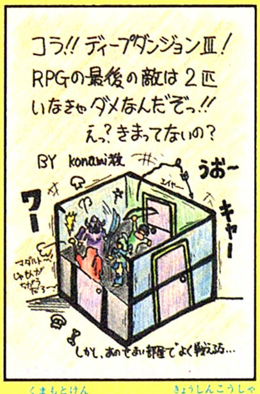
♨イヨッ、投稿人のカガミ！



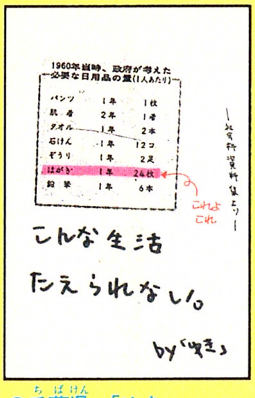
⇧石川県・じぇみに愛鈴



⇧神奈川県・いかづちのあつこ



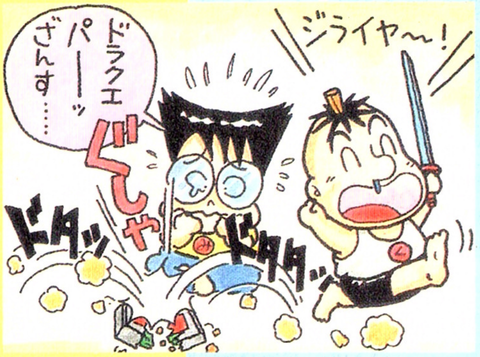
⇧熊本県・コナミ教信仰者



⇧千葉県・「ゆき」

ドラクエパラダイス

おぉ～！　あと、1週間ちょいで夏休みだぉ～!!　みんな！　準備はどうだぉ～!?　おぉ～！

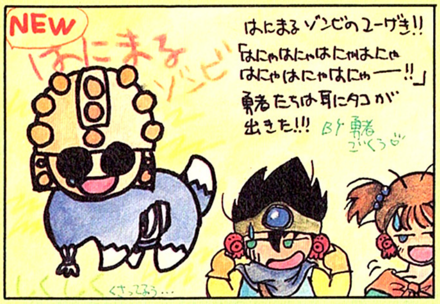




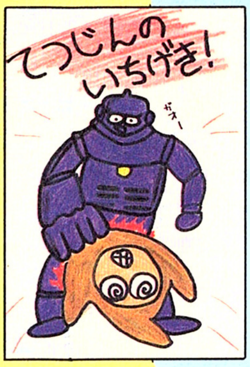
●青森県・アキゴン

ギルガメスの作品見てるとさぁ、なんか、心が和むよーな気がするね。絵も見やすいしね…。好きだな、こーゆーの！　みっちゃんのはさぁ、もっと、ヒネリを加えて欲しかったなぁ…。

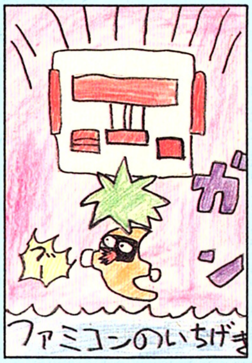
続・一撃シリーズ



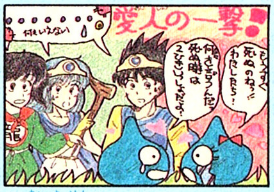
●三重県・勇者ごくう



●鳥取県・村上俊一



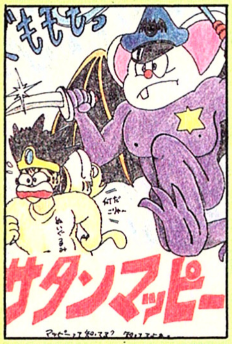
●岐阜県・ギルガメス



●愛知県・みっちゃん

おまぬけモンスター

いーじゃん、いーじゃん！　シンプルでいーじゃん。石井の作品!!　IIIの魔物じゃねェーけどさ！



●青森県・スケルトン掛端



●神奈川県・ミーハー石井

あぶない水着コンテスト

ほらほら、見てェー！　13号ン時は、たったの4枚っきり、ハガキ載ってなかったのにィー！　今号だとほらっ!!　8枚もあるのよォー！　スゲェー！　あら？　12号ン時に戻っただけか…。



●東京都・ラビット



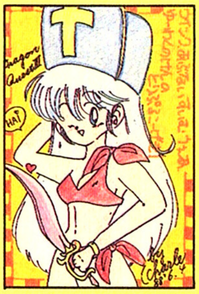
●東京都・あら・おくさま



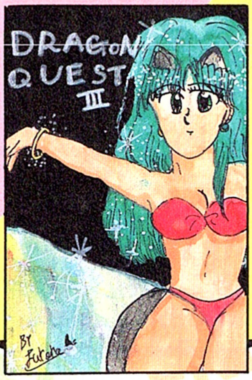
●宮城県・モケケ



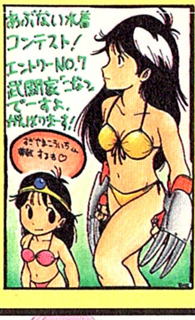
●長野県・ばぎまま



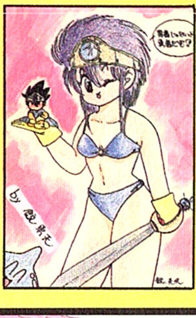
●東京都・ちゃーる



●新潟県・フローラ



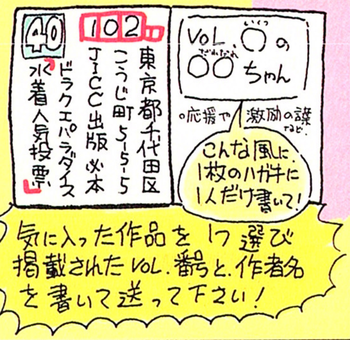
●千葉県・POE



●埼玉県・餃勇天

あぶない水着コンテスト グランプリのおしらせ

さて！　今まで水着コーナーで発表されたGALや、これから発表される者たちの中からたった一人、グランプリを決めちゃおーってワケだ！　まず、VOLごとに代表を決めてから、決勝大会を開くのだ。詳しくは、右のイラストを見て！





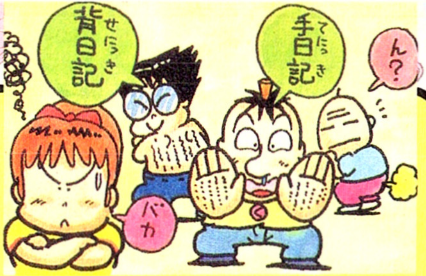
ここは常連バーグ。しかし、もう常連だけの町ではない。　埼玉県　うっちゃーくん3号



哲学者でもカサノバでも、投稿にペナルティはない。

いくらなんでもいないだろ!!

便秘コロコロウサギのフン! 食べてパサパサ味がないっ!! などとおげひんなネタから始まるいくらさん。今回も熟読、熟読!!



☆**不如帰**を買おうとしたが、読み方がわからなくて買えなかった奴!!

和歌山県・リン五郎

♨いるいる! オイラなんかもそのひとり! 店で〝ふにょき〟くださいなんて言っちゃったよ! でも店員だって〝ぶじょき〟ですね。って言ってたんだぜっ!!(うそだよん)

☆草食動物を言えと言われたので、**マイケル・ジャクソン**と答えた奴。

大阪府・犬上御田鍬

♨ヒォーヒーヒー! こりゃ最高っ!! マイケルの感じをよく表現したっ! 雑食のくろすには考えられんネタだっなっ!!

☆シューティングなどで、やられたあと「このカセットつまんねぇなぁ」と言い、またやられると「おめえが悪いからだぞっ、タコ!」と、弟に言って、ゲームオーバーになると、**「こんなカセット買うんじゃなかったっ!!」**と言うやつ。

茨城県・らりほおメタル

♨悪かった。もう言わねー!! みんなも必本にネタが載らねーからって同じ事考えんな!

☆坂本龍馬の宣伝イラストを見て、**志村けん**だと思ったボク!!

神奈川県・坂本仁志

♨オイオイ! 誰も思わねーよっ!! と言いたいとこだがけっこう同じネタのハガキが来ていた。ちなみに右後ろの本を持った人物は、原田大二郎氏だろっ!! オイオイ! 誰も…。

☆新宿中央公園殺人事件の明治組にいる子分を、**梅宮辰夫**だと間違えたやつ!

東京都・天津飯・命

♨くいしん坊!万才ですかっ!? いわゆるひとつのおっかないおじさんですね!

☆**ラリホー**と言う目覚し時計!

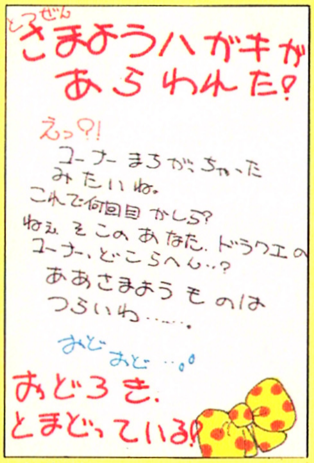
広島県・謎の男

♨お、そうきたかぁー。簡潔にまとめたなぁ。そんならこうだっ!! メラと言う消火器! これでもかて、メダパニと言う精神安定剤!

☆いきなり、**アフターバーナー点火!**と言って後の人に向っておならをする奴!

東京都・梅木実

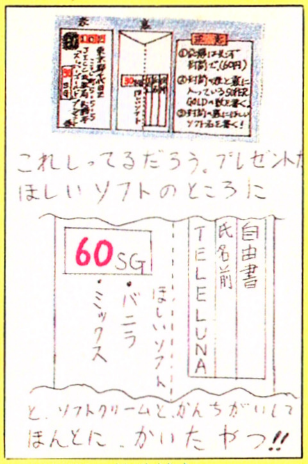
♨臭う話だなぁ。まさかミサイル発射なんて叫んでウンコ飛ばすんじゃないだろうなぁ?



新潟県・フローラ



東京都・有阿藩

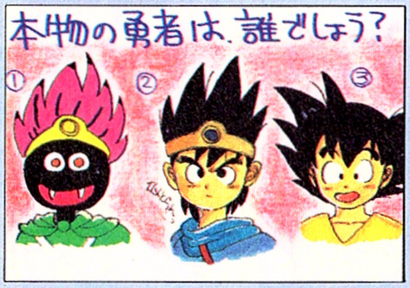


福岡県・吉田正樹

弾の心で笑いに挑む!

ナゾラー問答

ナゾラーもんどう



神奈川県・筆名前

ドーモ!! トラブルメーカー、粗挽きネルドリップ方式くろすです。ちと長い前おきでした。反省します。ところで、最近ナゾラーへのおハガキが少のーなっておじゃりまする。私思いますに、やはりネタを考えるのが難しいのではないかと。黒木香さんの様になってしまいました。反省です。で、どうするか? とりあえずCMなどからパロってはどうかと。今回から少しだけ見せ方を変えてみますので、参考にしてくださいまし。あ、それからバイク物語さんは過労の為、しばらくお休みです。(なんだそれ?)

1. CMパロ(パロディの略、以下パロと言う)

問次のうち、ドラクエⅢのキャラクターは?

答①カンダタ ②一番 ③電話は二番

神奈川県・大門和彦日本一

問はぐれメタルが使う呪文は?

答①ガッ ②ガッと ③ギラ

神奈川県・ペンネーム

2. 固有名詞パロ

問ひやむぎと似た食べ物は?

答①こんばんは ②幸田 ③ソーメンです

3. FCオリジナル

問家に人がいないことを何と言う!?

答①バブ ②留守 ③ライム

愛知県・沢辺高志

4. なんでもありあり

問カラスが鳴く時、何という!?

答①カー ②チャン ③めし

茨城県・やまもつ

問ヤクザが腹にまいているものは!?

答①なに ②さらし ③てけつかんねん

兵庫県・流サスケ

問おなかの大きい女の人をなんという?

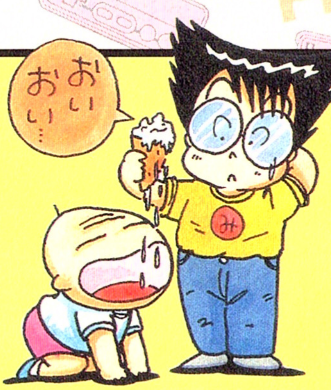
答①産婦 ②あるいて ③にほさがる

青森県・CBR

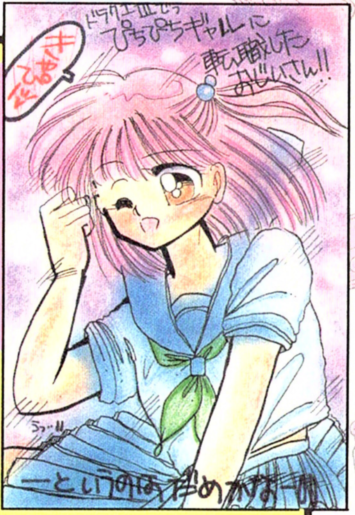
北海道 麦麦バンド

紙(かみ)コン アトランダム

中継終了の時間ですが、スポンサーのご厚意により、このままFNNを引き続きお送りします。なんてね。



HIPPON かばあガール



宮城県・よろりん今西

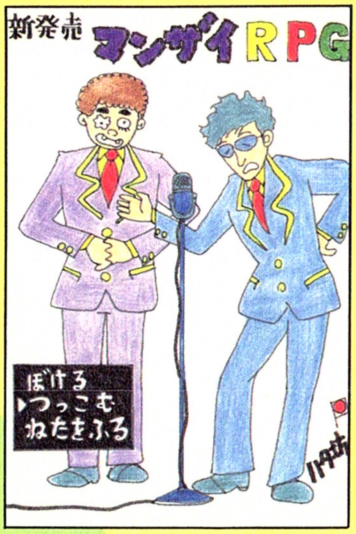
♨ぴちぴちギャルに転職すれば、ひとりでスカートめくりもできるし、ムフフ……。

四コママンガ倶楽部

神奈川県・かるなばる

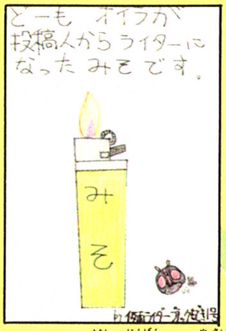


♨ドキッ! こーなるとおちおちギャグも書いていらんないなあ。今度、近所の本屋で一日中様子を見てこようっと。



大阪府・ハタ坊

♨「そんなもんありまっかいな」▼「えーかげんにしなさいっ!」▼「どーも、しつれいしました〜」

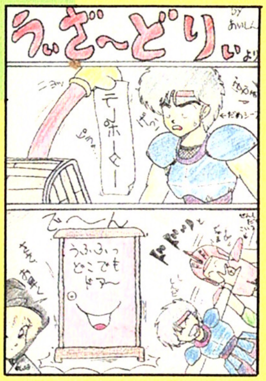


北海道・PN長すぎるぞ

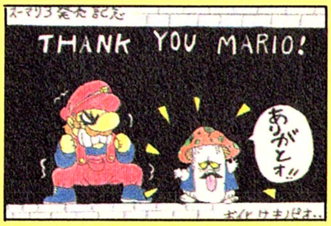
♨どうも、私が人間から野菜になった黒須でございます。

兵庫県・あいしん

♨♪あんなこといいな、できたらいいな♬ ホント、家のドアを開けたらスグ会社、なんてイイな。

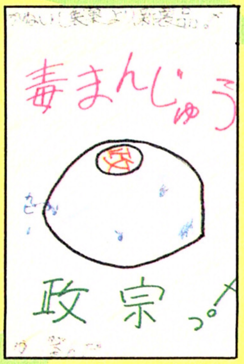


青森県・スケルトン掛端



♨あまいいきを吐いたりしたら、もっと笑えるのにね。

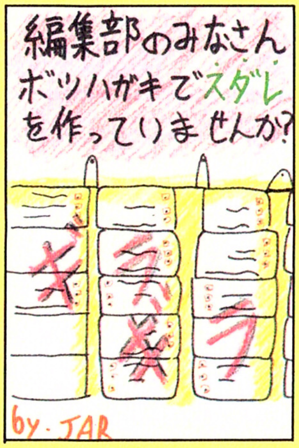
広島県・かねいし



♨ちょっと前なら、政宗人気に便乗して大もうけできたのに…。

神奈川県・JAR

♨ボツハガキが風にそよぐのを見ていると、心が安らぐんだよな。風鈴にぶらさげてもイイね。



静岡県・浜名湖遷都反対

♨これじゃ、世界の平和を守るどころじゃない!



三重県・シフォン

♨できてもおかしくない。どこから情報がもれたのかな、なんてナムコさんがあせったりして。



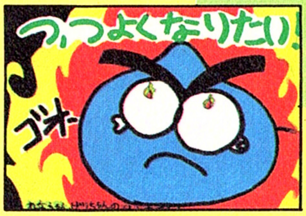
長崎県・R・ヘッドウッド

♨9曲も連続で歌っちゃいけないよな。せいぜい7曲ぐらいでやめとかないと。　赤松談



沖縄県・豊永エミー

♨スライムは弱いからこそ、人気があるんじゃないかな。そーか! だから黒須も人気があるんだな。ナットク!!



私は常連になったのでしょうか!?

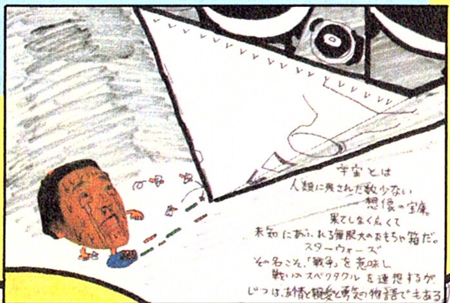


神奈川県 JAR

今号の高橋くん

♨"A LONG LONG AGO"なんて気どってる場合じゃないって! デススターより怖いぞ、これは。反乱軍の最終兵器か!?

愛知県・しげひこ





FC誌界の呂明賜。次号の必本は8月5日発売です。

君こそ
ファミコンミュージシャン

ファミコンスーパーヒットスタジオ

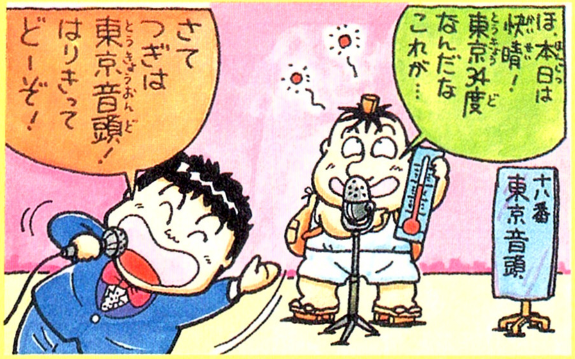
詞作ってコントローラーで歌おうっつー企画も少々古くなってきた。新しいネタ求むヨ！

渚のスペースハリアー

作詞／大分県
秋元安し

ここかと思えばこーんどはあちらうーわきな人ね
電磁ブラスターこーわきにかかえセガからファミコンへ
そして次にはエンジンにも出るとうかれてしまって
ちょいとオニーさんふてふてしいわー
うっとり一連射テクニックはーうわさどおりだわ
あなたスペースハリアー
つよいーあなたはつよいー
私は一撃でダウンよ
もうあなたにあなたに撃たれるー

♨ちょっと昔のアイドルピンクレディの"渚のシンドバット"で歌う。この曲はふりつけが肝心！ 歌詞に合わせたふりをつけて歌ってみよう。



必本音頭

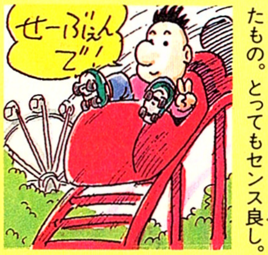
作詞／東京都
二編混巣宇羽安巣多安

♨おそ松音頭で歌う。短い歌詞の中にちゃんとストーリーがあるのがヨイところ。それにしてもマヌケな話だナ。

本屋でー必本を見つけーてー
いそいでーレジへ行って
250円と言われて　さいふを見てみると
シィエ――――
240円しかないー
必本　必本　買いたいよー
必本　必本　欲しいよー
けれども10円足りなぁいー
必本音頭でヨヨイのヨイ　ソレ
チョチョイのチョイホホイのホイ　アヨイショ
必本音頭でヨヨイのヨイ　ソレ
チョチョイのチョイ　ホホイのホイ

西武遊園地CM

作詞／東京都
天津飯・命



♨ファミコンとはあまり関係ないネタだけど面白いのでのせてしまう。光GENJIがCMで「西武園で！西武園で！」とかうなってるヤツをパロったもの。とってもセンス良し。



名前を載せてみんなにいばろーぜ！



どうした、ハガキを出したか!? なに？　ハガキがない？　買えばいいじゃん。なにネタがない？　考えなよ！　少しの努力で大きな知名度！　チャンスを逃すな！

三国一の大バグ野郎

他では言えないうっぷんを一気にぶちまけろっ!! 友達だけではなく、日本中のファミコンフリークスにいましめるんじゃあーっ!!

いくらなんでもいないだろ！

そんなやつ、おまっかいなぁーっ!! と言うわりにドキドキしてるキミ！　そうキミだ！　実際にあったことでも、うそっぱちでもかまわない、ヒーヒー笑えるネタ、待ってるぞっ!!

紙コンアトランダム

ハガキに絵を描くだけでいい。FCネタじゃなくても下手でも、感性を感じられればそれでいい。最近は切り貼りが主流。次の考えが欲しい!!

ファミコンスーパーヒットスタジオ

お笑いというよりは、教養という文字がよくにあうコーナー。ミュージシャンを目指さずとも、ハガキを出そう！　載る確率が高いぞっ！

ドラクエパラダイス

ドラクエフリークによるドラクエフリークのためのコーナー！　あぶない水着コンテスト、続・会心の一撃キャラ自慢、など幅広く求む！

こうじまち画報

○ナゾラー問答○
リズムとキレ味が勝負！　FCネタから、身近なネタまでオールラウンドで受けつけちゃう！

○四コマまんが倶楽部○
だれにも感じることのできないキミだけの感性を、4つのコマで表現してくれ！　絵の上手下手は関係なし！

○ふれあい日記○
日ごろふと感じる、人のやさしさ、あたたかさをキミの真心で文章にしてほしい。ぬくもりを僕は待ってる。

○新コーナーも募集中○
なぁーに、自分がやりたいって思うネタをそのまま送ってきちゃえばいい訳。新鮮な感性を期待してるぜっ！

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。
そんなあなたのコーナーです。

突然ですがナムコはすごいと思います。アイデア、技術力はいうまでもなく、商法（兵法）がすごいです。中身の同じようなゲームなら、必ず先に出します。あるいはずっと後から完璧すぎるぐらいのゲームとして出します。これぞまさしくファミコン界の「戦略」だと思います。ちなみに私の好きなメーカーはソフトプロです。
（大阪府・小西孝昇・19歳）

▶するどい意見ですね。
（マッキー）

シミュレーションコーナーのあの絵かきうた、なんなんですか。つくるんだったらちゃんとリズムにあった言葉をつけて下さい。(辻さんはすきですけどね)

▶コルクあちゃは反省するよーに。バツとして小林旭と田村正和のものまねであやまること。(特技です)
（ハルク）

いつになったらスクウェアは聖剣伝説を出すのだ！何年も待ってるのに。
（江戸川区・中嶌稔・13歳）

▶待ってもむだみたいよ。とっくの昔に発売中止なんだって。残念ね。
（マッキー）

ボードゲームにするなんて……。
（新潟市・小出要・14歳）

▶あ、あれですか。
（ヒラ坊）

指先が太い僕としてはやっぱりアクションものは苦手です。こんな人はどうしたらいいのでしょうか。
（福井市・江口薫・14歳）

▶丈夫なジョイスティックを使いましょう。それしかありません。
（ハルク）

私はテスト期間中ずーっとウィザードリィをやっていて赤点を5こもとりました。だけど村正が4本もでて、ほかにも聖なるよろいとかいろいろでたので満足しています。先生には落第するぞといわれました。
（前橋市・佐藤守・17歳）

▶満点とってうれしいのと村正がでてでうれしいことは結局、同じなのではないでしょうか?今となっては、そんな気がします。でも、やっぱ違うか。ま、気にしないよーに。
（ヒラ坊）

東京ドームは5万6000人はいるっていうけどほんまは5万人ぐらいとちゃうか。行ったけどそんな感じやで。
（京都市・米谷知亜子・10歳）

▶へー。そーでっかあ。
（ベニー松山）

まだ、半径1メートル以内にファミコンを近づけたことのない友人Aになにか言ってやってください。
（愛知県・やまおさ）

▶けっしてかみつきませんので……。
（ハルク）

ふつーさあ。「あぶない水着を着ろ」といったらすなおに着る女の子って、そうザラにはいないよー。
（姫路市・古起美和・13歳）

▶ですね。
（マッキー）

IIに名作なし！
（京都市・増田純一・16歳）

▶ですか?
（マッキー）

今まで1チャンネルでファミコンができていたのに、このごろラジオのFM大阪が入ってくるんです。どーしたらよいのでしょうか？
（大阪府・石山美香・15歳）

▶2チャンネルでやったらいーんじゃないのとみそがいってましたが、責任はもてません。誰かおしえたって。
（ハルク）

ドラクエ短歌をひとつ。
夏の海　泳ぎに行くなら着てみよう
あぶない水着と魔法のビキニ。
（西宮市・下村浩士）

▶どっひゃー。へたくそー。次作に期待します。

（ベニー松山）

スパルタンXに出てきた4面のボスをおぼえていますか？ほら、あの首が取れてもまたはえてくる奴です。思い出しましたか？そいつがこのまえ道路を歩いていました。実話です。
（静岡市・ポマトマン）

▶このあいだ上智大学の学食でゾーマが冷し中華を食べていました。実話のわきゃないだろが。
（ヒラ坊）

わたしはクラスの男子にじゃりン子チエと呼ばれてます。ろうかやかいだんですれちがったときも「あ、ちえちゃんだー」といわれます。「どこがじゃりン子なのー」ときくと「かみがたとかおと性格がー」といわれた。ちなみに私の友達はひらめちゃんといわれています。
（東京都・麗奈・14歳）

▶絵がうまいからいーじゃん。
（ハルク）

パンクバンド「レッド・バスターズ」のリードギターやってます。
（愛知県・吉川美千雄・15歳）

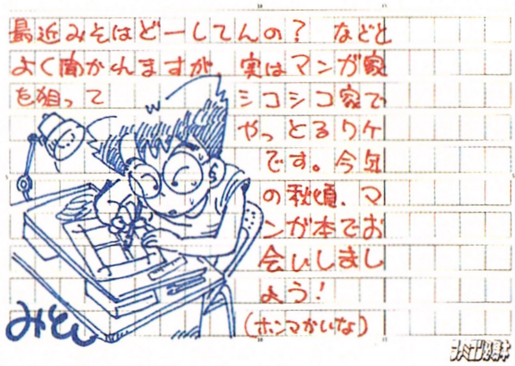
▶字もパンクしてるじゃん。「バンドやろうぜ」読んでやってね。
（井）

ところで堀井さん。こんどのドラクエは「3Dダンジョン編」なんてのはどうすかねえ……。ダメ？
（盛岡市・スライミー・15歳）

▶もうかなりできあがってるころじゃないかな。3Dじゃないと思うけどな。
（ハルク）

ともよだけがおめあてでハリスタを買ってしまった私。でも……他のキャラと見分けがつかないよーっ！
（福岡市・山口エ亜・19歳）

▶ちなみにベニー松山くんはとみたを集中的に育成させているよーです。ハルクはいもりがいないといって泣いていました。二人ともいい趣味してますね。
（マッキー）



◀最近みそさんがちゃんとお仕事をしてないようなので、とっても心配です。（北海道・堀江真佐美）▼ご安心ください。真佐美ちゃん。メッセージがとどいてますよ。おーえんしてあげてちょーだいね。

Vol.14の野球ゲームのところで試合時間の平均をのせたのがグッドです。
（東京都・生井俊・13歳）

▶生井もすっかりおとなになっちゃって。ありがとね。
（ヒラ坊）

ぼくは昔、鳥山明保存会にはいっていました。ひさしぶりに会誌をみてみると、かめせんにんのまっちゃんやみそさんやくろすさんがでているのではありませんか。だから会誌がいつもおくれたんだな。
（新潟県・坂井直幸・12歳）

▶あったりー。
（マッキー）

おじいちゃん。今日ブッツンくろすさんがくるのよ。ブッツンくろすさんてべっぴんかい。
（香川県・馬場健治・13歳）

▶あー、びっくりした。これだけでショートショートホラーですね。
（ヒラ坊）

●前号に引きつづき、編集部ではお仕事を手伝ってくれるスタッフを募集しています。都内在住でゲームの好きな大学生以上の方。編集経験があればさらにベターです。履歴書同封のうえ、編集部スタッフ募集係までよろしく！
（編集部）

Dragon Quest III MASTER'S CLUB

Vol.10 **1988.8.5**

もうすぐ夏休み！…ですが、マスターズクラブに夏休みはありません。マスター諸氏はどんどんと冒険記を送るように。それから、前回に続き、勇者くにひろの冒険記を載せておりますのでお見逃しなく。感想文なども募集しております。

DRAGONQUEST III 友の会

パルプンテからのハガキ

前略

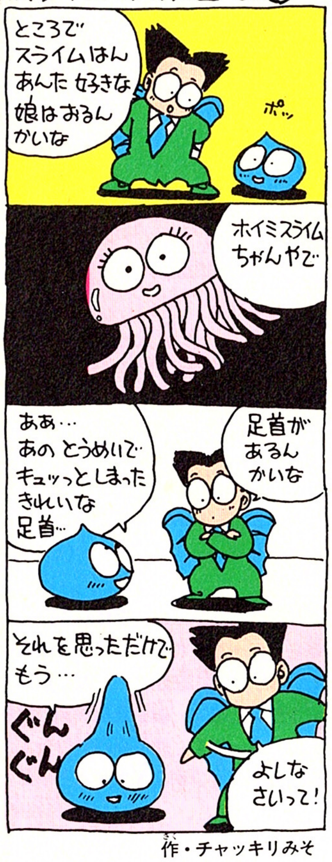
そんな訳で私がDRAGON QUEST IIIの9回目をやってる者です。「ろと」という名前も無理やり4人に付けましたし、レベル1（ＥＸ０）の「ろと」という名前の「ゆうしゃロト」も作りました。もちろん「ちいさなメダル」も「死のオルゴール」も持っています。(「死のオルゴール」が没ったのはIIもでしたね。ザハンの空の宝箱に入っていたハズだったのに…)。それから、バラモスを倒さずに○○○○○○へも行きました。また「オルテガの戦い」も何回か見ましたが残念ながらオルテガは全敗です。他にも色々ありますが、最後の戦いで○○○○玉を使わずにモンスターを倒すと、戦闘終了時にＧ、ＥＸが表示されるなんてのは御存知ですか。

ところでVol.８（必本Vol.13）に「ちなみにＨＰの最大値は999です」とありますが、確かに表示は「999」ですが「いのちのきのみ」投与を続ければ、更に上がります。上限はまだ確認していませんが最初の難関だった1023は越えました。（画面表示は999のまま）

福島県・パルプンテ

Vol.８での説明が不足していたことをお詫びいたします。確かに999は画面表示の上でのＨＰの最大値なのです。それにしても、パルプンテのあくなき探究心には頭が下がる思いです。今後ともマスターズクラブをよろしく。

スライムの秘密その③



作・チャッキリみそ



▲北海道・ゆうしゃまさえ

お気に入りキャラ紹介 －ゆきからの報告No.2－

クリアしました。つ～ことで私のお気に入りキャラですね。

えっと、まず「カンダタ」さん。こいつってば「許してくれよな、な…」って、このしつこさはローラ姫と互格だわ。でも憎めない。それから、イシスの王様(？)の亡霊。ミョーに哀愁をただよわせちゃってイイよね。あと、アッサラームのベーリダンスの座長さんとか、ルザミの「地面はぐるぐる…」の人がスキ。

敵キャラで好きなのは「ごくらくちょう」。１ターンでベホマラーして、すぐ逃げちゃうのがおちゃめ。

マイキャラでは、武闘家の女の子が好き。２つに分けた髪がかわいいな。

千葉県・ゆき

カンダタってのはドラクエIIIの中で一番人間味のあるキャラだよね。ちなみにヒラ坊はギャンブル場の人々が好きだと言っておりました。

よくある話

どうも、初投稿のヤンキー野郎でやんす。おれは、女だけのパーティーでやってます(すけべとすぐわかる)。しかも遊び人だけのパーティーでね。なぜ、苦労してまでこのパーティーにこだわるかって言えば、全員を賢者にす

堀井雄二の DRAGONQUEST III Q&A

ドラクエのことで聞きたいことがある人、寄っといで！ 作者が直接答えてくれるからわからないことはナイ！ 他じゃ聞けない話がいっぱいあるぞ!!

Q 通らなくてもクリアーできちゃうイベントがいくつかありますよね。あれは、どうして作ったんですか。

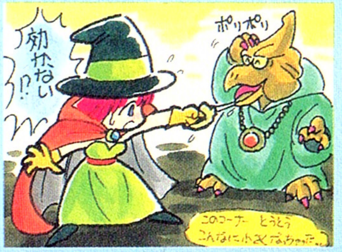
山梨県・長崎宏

A 全部のイベントがストーリーにからんでいたら、あまりにもギチギチにつまりすぎでツライと思ったんですよ。で、勇者のほんのエピソードとして入ってるような感じがイイかなと思って、脇道とゆーことで入れたんです。ただ、ノアニールはホントなら意味があったんですけど、メモリーのつごうで、ここも脇道になってしまいました(笑)。本来なら、ここはけっこう重要だったんですよ。まぁ、そーゆー意味では、あまりストーリーに関係ないサブストーリーが入ってたりしますね。ただ、これも最後の方で問題になってきまして、後から意味をつけたところもあるんですよ。商人の町なんか、ホントは脇道のストーリーだったんですよ。でも、けっこう苦労する部分だったから、最後に意味をつけてあげたんですよね。ホントは、やる人だけがやって楽しむ、みたいなカタチになるのがイイと思ったんですけど。まあ、みんなイロンな所に行ってみるもんだから、必然的にすべてを体験しちゃったみたいですね。

Q 単刀直入にお聞きします。毒針で最後の敵を倒すことはできるんでしょうか？ ちょっとアブナイ質問だとは思いますが、ゼヒとも答えを知りたいんです。教えてください。

静岡県・天野晃司

A はっきり言って、倒せないハズです。これはバラモスも同じこと。毒針には効く相手と効かない相手がいるんですね。イベントがらみの、ボスキャラみたいな怪物には、全然効かないんじゃなかったかな。毒針で、重要な怪物があっけなく死んじゃったらサビシイでしょ。だから、そーゆー怪物に対しては、一瞬にしてやっつけちゃうような呪文やアイテムは、一切効かないように設定してあるんですよ。だから、メガンテやザラキも効果はありません。



るためでやんすよ。でも、つらいんでやんす。1人でやるのと同じようなもんです。ここ一番というときに、役に立たない。ほんと、つらかった。おかげで全員賢者になれました。しかも、全員ＬＶ40以上です。でも…**消えて**しまいました。泣きたいなあ…。

山形県・ヤンキー野郎

よくある話です……が、何度聞いても悲しいですね。

バケツいりスライムへの返信

その①

「ガイア」っていうキャラが堀井さんのドラゴンクエストストーリー（ＤＱⅠ Ⅱ、Ⅲに限らない）に存在するかどうかは別にして、「ガイア」っていうのはギリシャ神話に登場する女神の名前なんです。大地の女神っていう意味なんですね。ですから、Ⅱのガイアの鎧というのはⅢの大地の鎧のことだと考えられます。

…と、いうことになれば、ガイアの剣は大地の剣と解釈できます。なんとなくだけど火口に投げ入れるのは、ガイアの剣（大地の剣）じゃなくちゃダメなんだとわかるでしょ。

函館市・村西トロル

その②

Vol.13のバケツいりスライムさんの言っていたことについてお答えしましょう。Ⅲではガイアの鎧は出ていないと思っているでしょう。ところが、気がついた人もいると思うけど、Ⅲの大地の鎧こそがガイアの鎧にあたるものであると私は断言しよう。「ガイア」という言葉には地球とか大地とかいう意味があるんです。

ここからは、まったくの想像なんですが、もし次回作の主人公が「ガイア」なら、それはきっとキャラの名前ではなくて主人公の所属する騎士団。例えば「ガイアナイツ」、の名前ではないでしょうかね？　その「ガイアナイツ」の持っていた剣や鎧などがⅢの時代まで残っていて、ガイアの剣とか鎧と呼ばれるようになったと考えるとカッコイイじゃありませんか。そうなると、Ⅲよりもさらに時代をさかのぼって、アリアハンの勇者が全世界を統一するという設定で、「ガイアナイツ」がそれに力を貸したというストーリーなんかおもしろそうでしょう。

愛知県・全開のキム

ガイアに関しては、この他にも数名のマスターから情報をいただきました。掲載はできなかったけど、浜名湖遷都反対、乱ちゃん、その他の皆様、どうもありがとう。

勇者くにひろの「冒険の書」、楽しんでもらえたかな。ところで、今日はマスター諸氏に喜ばしいニュースがあります。この「冒険の書」が連載化されることになりました。必本Vol.10で初めて紹介され、前号、今号とその一部が掲載されてきた「冒険の書」ですが、それは全体の十分の一以下にすぎません。今後とも、勇者くにひろの冒険に、御声援をよろしくお願いします。



▲茨城県・星すばる

Q 堀井さん、ウチの魔法使いったら変なんです。ヒャダインより先にマヒャドを覚えたんですよ。どの本を見ても、ヒャダインの方が先に覚えるって書いてあるし、呪文を覚える順番は変わらないって言うでしょ。これは、いったいどーゆーことなんですか？

A いやぁ、まいったな。なかなかスルドイところをついてきますね。そうなんですよ、ちょっとしたデータの入力ミスがあって、ヒャダインとマヒャドが入れかわっちゃったんですね。だから、マヒャドを先に覚えちゃうんです。本に書いてあるのが本当のデータなんだけど、どこかで入れかわっちゃったみたいですね。本に書いてある順番は、ボクが書いたデータをもとにしているので、あれが本来の順番なんですけどね。とゆーわけで、こちらの入力ミスで順番が入れかわっちゃったので、別にキミの魔法使いが変なわけじゃないんだ。

冒険の書

勇者くにひろ

●前回までのあらすじ●

魔王バラモスを倒すため、アリアハンの街を出発した勇者くにひろの一行は、スライムや大鳥の襲撃に悪戦苦闘する有様だった。しかし、彼らは苦しい戦いを通じて、確実に成長していた。モンスターとの戦い方を、そして新しい呪文を、少しずつではあるが着実に学んでいった。

ナジミの塔へ…（其の二）

「メラ。火の玉を生み出す呪文……か」

「じゃああなたもメラが使えるのね」らむがにっこりと笑う。僕は微笑みかえした。

「いざというときまで取っといたほうがいいかもね」

「僕もそう思います」ぼぶが同意した。

「魔法は効かない相手がいますが、剣は確実に相手を倒してくれますから」

「そうだろうな」一人だけ魔法に縁がないとふてくされていたけんが機嫌を直して笑った。

「それよりさあ、俺なんだか腹が減ってきたよ。そろそろ戻らないか？」

けんに言われるまでもなく、西に傾いた太陽から危険な時間が迫っているのが知れる。

「そうだな、今晩はゆっくり休んだほうがいい」戦いでぼろぼろになった仲間たちを見回して、僕は言った。

「みんなを、家に招待するよ。母さんは料理がうまいんだ」

「助かります。教会を出てきた僕にはもう行くところがなくて」

そう言ったのは、意外にもぼぶだった。

王様が朝早くから謁見を行うのには理由がある。母さんはそう言ったが、その理由がどうやらわかってきた。アリアハンの町を出て遠出をするものは、かなり早い時間に宿を出なくてはならないからだ。例えばこの国第二の町であるレーベは、アリアハンからちょうど一日歩いたところにある。たいがいの旅人は、少しでも安全な昼の間に旅をするのだ。

だが僕たちは違った。かなり闘い馴れた今では、もうスライムや大鳥は敵ではない。自信を持った僕たちは薬草を買い込むと、湾岸ぞいにぐるりと歩き、日が暮れる前に岬の洞窟へと到着した。もちろんナジミの塔へ行くためだ。街の人から色々話を聞いた結果、僕たちは塔に住む老人がバコタという盗賊の作った鍵を持っていることを知ったのだ。旅を進めるには、どうしてもその鍵が必要だった。

「洞窟の中はモンスターの住み家になっています。気をつけて」

心配そうに言うぼぶに、けんはにたりと笑い返した。「まかしとけ」

脆い土壁から草の根っこが張り出している。入口からはいってくる明かりで足下がぼんやりと見える。すえたような匂いが鼻をついた。

「意外と簡単だな」

そう言いながら、けんは広くなった場所に足を踏み入れた。

「とまれ！」

「どうした？」

けんが先を示した。そこでは子供ほどの大きさをした蛙が二匹、僕らに背を向けて何かをやっている。

「フロッガーですね。先制しましょう」

とぼぶが言った。

「ようし」

僕たちは武器を構えると足音を忍ばせてフロッガーに近づいた。気配を察したのか、一匹がくるりと振り返った。だがいきなり襲いかかった僕たちの姿を見てか、おどろきとまどっている。

あっけなくフロッガーを片付けた僕たちは、そいつらが見守っていた宝箱を手にいれた。けんが箱を開ける。中にはきちんと梱包された旅人の服がはいっていた。

「こいつはいい。らむにプレゼントだ」

けんがそれをらむに渡す。彼女はまだ布の服しか着ていない。たまったゴールドは僕とけんが皮の盾を買っただけでほとんど無くなってしまい、彼女の防具までまわらなかったのだ。

「変なものじゃないでしょうね」らむはしげしげと服をながめてから、にっこりと微笑んだ。「男物だけど、まあよさそうだわ。街に戻ったら取り替えてもらえばいいし……着替えるから、こっち見ちゃだめよ」

「はいはい」けんがらむに背を向ける。

「二人とも、けんをちゃんと押さえておいてね」

そう言って、らむは僕たちの目がとどかない隅に行った。けんがそわそわする。モンスターが出たら、とか、明かりがないと不便だろう、とかなにかと理由をつけてらむの着替えをのぞこうとする。そのたびに僕とぼぶはけんをにらみつけた。

「おまたせ。もういいわよ」

「うん、なかなか似合うじゃないか」けんが旅人の服を着たらむにすかさず御世辞を言う。

「ありがと。さあ行きましょう」らむが僕たちを促した。

つづく


JICC出版局
今夏、アドベンチャーが炸裂する!!強力2点発売中!!
フライデースペシャル75
ファミコン探偵倶楽部
消えた後継者
完全必勝本
前編
後編
読むほどに戦慄する
ヒッチコック方式
この本を読まないと
あなたの一家は呪われる!!
★ひとめでわかる不審度チェック
★だれが犯人かわからない豪華イラスト
★きみの進み具合に応じてどこからでも読める
4ページ単位のコンテナ方式採用!!
★前編・後編一挙掲載
発売中
¥380
フライデースペシャル74
リサの妖精伝説
© KONAMI 1988
RISA TACHIBANA
必勝ファンブック
発売中¥380
超特大ピンナップ付き
思わずウットリする
妖精生写真
♥リサが直接きみにアドバイス
♥リサのアイドルポーズ写真が満ちあふれている
♥魅力のイメージイラストもいっぱい
フライデースペシャル73
究極ハリキリスタジアム
理想チーム養成チャートでライバルをぶっちぎろう!
発売中!!
¥380
独占だ!!
フライデースペシャル72
ディープダンジョンIII
勇士への旅
詳細完全オリジナルマップとリアルタイプモンスターマニュアル!
発売中!!
¥380
リアルイラスト
詳細マップ
Deep Dungeon
大反響
人気フラスペ復活!!
●ドラゴンスレイヤーIV
地下迷宮のリアルタイプ完全マップとキャラ別クリアポイントが決め手!
¥390
●ドラキュラII
新型町ガイドマップとベストクリア法で呪いを封印せよ!
¥350
●ウルティマ
最強キャラメイキング&完璧すぎる地下マップで戦闘パワー爆発だ!!
¥380
●女神転生
カバーの裏の㊙兵器—動かして使える特製マップと特大マップの合体で攻略
¥380
●バグボーイスペシャルII〜ドラクエII50本〜
最新!使える大技200本!ドラクエIIすべてがわかる50本!
¥380
FRIDAY SPECIAL

VOW MEGA-MIX!!?

7月20日発売
¥1000



バウッ・メガ・ミックス!!?

投稿ネタ600発搭載の第一弾単行本から早や10ヵ月。／VOWスタッフが総力を結集しまくった問題の書、ついに誕生！

超ゴーヂャスな執筆陣(一部)景山民夫／しりあがり寿／ケラ／泉昌之／えのきどいちろう／佐藤克之／スージィ甘金／中島らも／パッパラー河合／とりみき／BGB／湯村輝彦／カールスモーキー石井／ウッチャンナンチャン／中森明夫／宮沢章夫／蛭子能収／相原コージ…総勢100万人(ウソ)

特写&インタビュー／いとうせいこう／竹中直人／デーモン木暮／野沢直子／ジャガー／相原コージ／久本雅美／タイニイ・パンクス／大竹まこと／おかげ様ブラザーズ

この他にもイロイロあるが
買うまでは秘密！の
224ページ！死んでも知らんぞ

別冊宝島79号

世紀末キッズのための

SFワンダーランド

Science Fiction's Adventures in Wonderland



SFで遊ぶ！

7月25日発売
¥980

PART 1 CPへの接近遭遇
CPという「魔法の名前」を唱えると、ぼくらの時代が見えてくる。話題のCPへ本格的多角的にアプローチ！
■巽孝之■黒丸尚■永瀬唯他

PART 2 SFのおけいこ
CP以前のSFムーブメントから最先端SFまで、どんな方にも面白いSFのお勉強、超マニア的知識と超こだわり情報満載！
■柾悟郎■小田嶋隆■夢枕獏他

PART 3 SFの周縁から
コンピュータ・ゲームからモンスター・ムービー、ホラーまで裾野を広げたSFの現在。新感覚SFファンRPGも掲載！
■川又千秋■矢野徹■鏡明■菊地秀行

○巻末付録 世紀末キッズのための100冊★ビデオ50★TVゲーム30

月刊宝島15周年記念

特製 オリジナルTシャツ特価販売中

¥1000
(送料込み)



❶反戦花もよう
60年代のヒッピーの落書(ギンスバーグ作という説もある)月刊宝島5月号の表紙

❷反原発
放射能注意！に有名なラジオアクティビティー・マーク月刊宝島6月号の表紙

❸フリーク・アウト
アメリカのヒッピーの合言葉。ピース・マークも入っているぞ

❹R&R
御存知ジョン・レノン平和を我らにのパロディー。ロックに未来を与えよう！

❺BE POSITIVE
月刊宝島のメッセージをファンクにレイアウト。これのみTAKARAJIMAのマーク入り

君の主張を君の胸に

●住所(郵便番号も)②氏名③電話番号、そして④欲しいTシャツの番号⑤枚数、を分かりやすく記入して、下記住所あてに必ず《現金封筒》で送付して下さい。
●現金封筒が届いてから7日〜10日程で届くようにします。
●どれも1枚、送料込みで1000円です。
●サイズはすべてフリーサイズです。

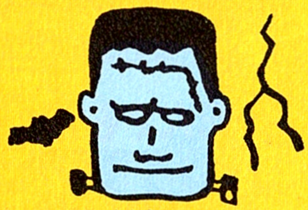
宝島15周年記念Tシャツ係
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
JICC出版局 ☎03(265)4593

JICC出版局

満月の夜と美女の悲鳴!!

怪物博物館

THE MONSTER MUSEUM



連載⑤

狼男（ワーウルフ）

by 北枕獲

前回は〝ライカンスロープ〟全般についてやったんで、今回はそん中でも特にメジャーな〝オオカミ男〟についての雑感を少し。

オオカミ男って言えばさ、映画の世界でも有名人だよね。1930～40年代の恐怖映画（ホラーじゃないよ。恐怖だよ！）の四天王の一人だ（この場合の〝オオカミ男〟は〝ワー・ウルフ〟じゃなくて、〝ウルフ・マン〟だよな、絶対）。ちなみにあとの３人はってゆーと、ドラキュラ、フランケンシュタインの怪物、ミイラ男だ。恐怖映画ってゆーと、やっぱハリウッドだよな。古き良き時代のオオカミ男の代表はロン・チャーニーJr.だろう。この人のオオカミ男はコワかった。ところでさ、洋の東西を問わず人間の考えることって同じだねぇ。ハリウッドにも「５大モンスターの競演！　５倍の恐怖!!」なんてコピーの映画があるんだ。四天王＋マッドサイエンティストが５大モンスターなんだけどね。古き良きハリウッド・モンスターに興味がある人は『COMMING SOON』ってビデオを見るといい。そーゆー映画の予告編集なんだけど、楽しめることうけあい。１度、『モグラ人間』を鑑賞したいもんだ。

閑話休題。最近でも『狼男アメリカン（さっすが大御所、リック・ベイカー！）』『ハウリング（期待の若手、ロブ・ボーティン!!）』『ウルフェン』なんてオオカミ男映画が作られてるよね（ベイカー、ボーティンは特殊メイクアップ・アーティストだ。『ゾンビ』のトム・サビーニとか、『エクソシスト』のディック・スミスも有名だね）。けどねぇ、最近のオオカミ男ってヤツはさぁ、せっそーがないからキライなんだい。やっぱさぁ、オオカミ男はさぁ、満月の夜に変身してさぁ、美女を襲ってさぁ（絹を引き裂くよーな黄色い悲鳴！　おー、アメリカ映画!!）、最期はやっぱり銀の弾丸！　これですよ、これ!!　前回とムジュンするみたいだけど、これは純粋に好みの問題ですんで。ほんっとオオカミ男にはモノクロ画面がにあうっ！

本来のワー・ウルフってのは、好きなときに変身できるって前に書いた。実際、人間を襲うときは、人間の姿で近付き、いきなり変身して襲いかかる。また、変身後はオオカミそっくりの姿なので、オオカミの群れのリーダーとして生活していることもあるらしい。もしかしたら、オオカミ王ロボやホワイト・ファングなんてのは、ワー・ウルフだったのかもしれないね。

話は変わるけど、熊本県の夏海敢多郎くん、イラストどーもありがとね。イラストに限らず、お便り大歓迎ですんで、そこんとこよろしく。リクエスト、感想、イチャモン、ラブレター、なんでもいいかんね。さて、次回は何をやろうかねぇ…。



▲こちらディープダンジョンIIIで登場したオオカミ男さんです。こわくない？

幽霊屋敷の夜はふけて…

電脳恐怖都市

ホラーは踊る

THE SHORT SHORT HORROR



連載⑤

古い屋敷の怖い話

by 長谷川並一（ホラーコラムニスト）

イギリスにはやたらめったら幽霊屋敷なるものがあって、幽霊屋敷ツアーなんか好評なのだそうだ。まったく白人は何考えてるんだか。

日本の木造家屋はせいぜい数十年でペシャンコだが、あちらは石造りのせいか何百年でも大丈夫。その分いろんな因縁話もまつわりつくわけだ。

さて、今回はその幽霊屋敷のお話。イギリスの短編怪談だ。

古い屋敷を手に入れた男が、ある日友人たちを泊まりがけで招待した。夕食後一服していると主が、ここはもちろん幽霊屋敷なんだよと言った。みんなゲラゲラ笑うが、一人だけいやそうな顔してるご婦人がいる。もともと神経質なタチのひとなのだ。

じゃそろそろ休もうかということになって、件のご婦人も寝室にひきあげた。廊下のはずれにメイドの小部屋があるから、何かあったら寝室の呼鈴を押して呼びつければいいさ、でも呼鈴はベッドからちょいとばかし離れてるから、わざわざベッドを出なきゃならんけどね。別れぎわに主は言った。

あくる朝、なんにも出なかったなあなどと客たちが話していると、メイドが飛んで来て、昨夜ご婦人はとても怖い目にあわれたそうで、と告げた。そういえば、ご婦人まだ姿を見せてない。

すわとばかりに、みんなは婦人の寝室に駆けつけた。

なんでも、深夜ふと目を覚ますと、部屋の中に白い人形がボーッと立ってる。それで怖くなって寝たふりしたまま、朝までまんじりともせずベッドの中で縮こまっていたというのだ。

ところが、それはメイドであったことがわかってみんな大笑い。メイドは呼鈴が鳴ったので婦人の寝室に出むいた。でもぐっすり寝ているようだったから、声をかけずに自室に戻ったのだ。

なーんだという感じでみんなが部屋から出ようとしたとき、中の一人がつぶやいて首をかしげた。

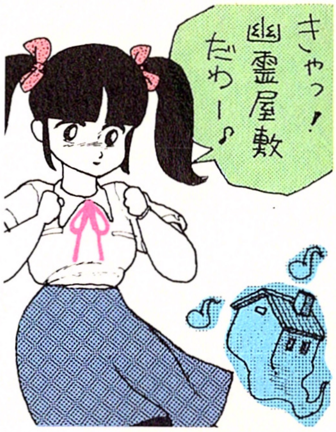
じゃあ誰が呼鈴を押したんだ？

ぐわあっと幽霊は出て来ない。逆にその分、得体が知れなくて怖いでしょ。

関係ないけど、わたしの通っていた小学校に〝お化け便所〟というのがあった。当時まだ汲み取り式（知らんだろ）だったから、大のほうの金隠しの下にはウ○コがいっぱい溜っておった。

どうでもいいけど、その便所に入ろうとしたら、金隠しから、お地蔵さんだか仏像だかがぬーっと突っ立っていたという。実は、その小学校は、墓地を埋めたてて建てられたのだという話をあとで聞いた。わけがわからんが怖い。

水洗だって出るかも知れない。では。



田尻の
パックランドでつかまえて
A CATCHER IN PACK LAND



連載⑤
米国最新ゲーセン情報
（番外編）

by 田尻智

アメリカじゃまだまだ元気なパックマン！

ゲームセンターのことを、米国ではアーケードセンターと呼んでいる。ビデオゲームやピンボールマシンは、アーケードマシンと呼ばれている。アーケードセンターは、それ単独で営業しているところも多いが、Pizza & Arcadeのように、同じ敷地の中にピザレストランとアーケードセンターがあるタイプも多い。もちろんこういった店は、ピザだけ食べて出ても構わないし、ゲームだけ遊んでても一向に構わない。

米国での１ゲームの料金は、25セント。日本円に換算すると、たった30円程度だ。日本の１ゲームの料金は100円だから、かなり安いことになる。それだけに、米国のアーケードゲームは難しいモノが多く、１プレイの時間が短かくなるように設計されている。

またTOKENを導入しているアーケードセンターも多い。これは直接25セント硬貨（Quater）を使用せずにゲームを遊んでもらうシステムで、そのアーケードセンターのみで通用するコインに一度両替してから、ゲームをプレイする。普通25セント硬貨なら１枚、１ドル紙幣なら５枚、５ドル紙幣なら25枚のコインと交換してくれる。

日米のゲームセンターには、見かけに大きな違いがある。日本ではどこへ行っても、ゲームセンターはテーブル型のゲーム機で溢れているが、米国の場合はアップライト型（立ってゲームをするタイプのもの）がほとんどで、テーブル型はまったくといっていいほど見かけることはない。そのせいかだろうか、前かがみで遊ぶテーブル型主流の日本より、米国のアーケードセンターの方が、スポーティな感じがして活気に溢れている。

「80年代のミッキーマウス」とまで謳われたように、米国においてもっともヒットしたビデオゲームは、Pac-Manだ。日本にいる我々にとって、Pac-Manは確かに楽しいゲームではあったが、米国のように一時代を象徴してしまうような大ブームにはならなかったといえるだろう。

米国においてPac-Manは、今日も絶大な支持を受けている超ロングランゲームとなっている。どのアーケードセンターへ行っても、パックマンシリーズは必ず遊ぶことができる。特に、Ms. PacMan（Bally Midway社 1982年）と、Jr. PacMan（Bally Midway社 1983年）は数多く見られる。両者共、PacMan（Namco社 1980年）によって、米国で生まれたシリーズ作品で、日本ではほとんどプレイすることはできない。また、ビデオゲームとピンボールマシンを合体させたBaby PacMan（Bally Midway社 1983年）も健在でところどころで残っている。シリーズ最新作は、Pac Mania(Namco社 1987年)。日本でも昨年ゲームセンターに登場したが、すぐ姿を消してしまった。しかし米国ではなかなかの人気で遊ばれている。ハイスコアネーム登録、ステージセレクトのできる、日本のモノとは若干バージョンの異なるマシンがでている。

また、日本をテーマにしたビデオゲームも人気が高い。いわゆる空手モノ、忍者モノといったゲームである。日本ではもうほとんど見ることのできないKarate Champ（Data East社 1984年：日本では対戦空手道）は、現在でも数多くのアーケードセンターで見ることのできる超ロングランゲームだ。他にもShinobi（Sega社 1987年）、Street Fighter（Capcom社 1987年）は、非常に人気が高い。

日本ではあまり慣じみのないAtari社のゲームは、米国ではかなり支持されている。特にCentipede（Atari社 1980年）、Millipede（Atari社 1982年）といった、トラックボールとボタンで操作するムカデ撃ちゲームは、全米で驚異的ヒットとロングランを記録し、PacManと同じように、どこのアーケードセンターへ行っても今だにプレイできる。そのほかにもMarble Madness、Paper Boy、Star Wars、720°、Indiana Jonesなどが長く楽しまれている。

米国で今、一番ヒットしているゲームはDouble Dragon（Technos Japan社 1987年）とOperation Wolf（Taito社 1988年）。どちらも、いつもプレイする人の姿が絶えず、日本以上の人気を獲得している。バイオレンスや戦争をテーマにしたゲームは、刺激的で多くのプレイヤーに受け入れられるようだ。しかし、Double Dragonには、主人公が女性の髪を掴み放り投げるシーンがあることで米P.T A.が人道に反すると非難するなど、問題にもなっている。

●今回は番外編としてアメリカから帰ったばかりの田尻くんに（何しに行ったんだろーね）アメリカのゲームセンターについてレポートしてもらいました。次回からいつもの感動青春パターンにもどりますのでお楽しみにね。（編集部）

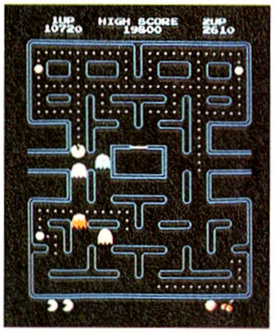


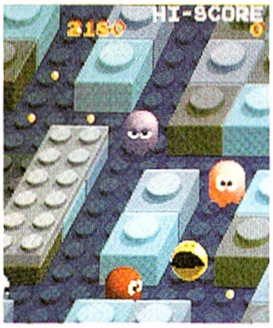
▲RING KING（DATA EAST社：日本ではキングオブボクサー）の前でポーズをとる少年。彼は25セント硬貨を片手にハイスコアをだしてまわる。

USA



▲米国のゲームセンターの様子。日本でも好評だった双截龍（ダブルドラゴン）とオペレーションウルフの姿がみえる。１ゲーム25セントと安い。





▲米国のアーケードセンターに置かれているゲームは、もちろん新しいものが多いが、PacManを始め、古いゲームも多く第一線で活躍している。日本のゲームセンターでは、あまり見られない光景といえよう。写真上は初代パックマン、写真下は最新作パックマニア。

華麗な筆致でつづる剣と魔法の迷宮世界

小説ウィザードリィ

隣り合わせの灰と青春 ⑩

BY BENNY MATSUYAMA



ベニー松山作　イラスト／末弥純・品川るみ

前号までのあらすじ

大魔術師ワードナから強大な魔法のアミュレットを奪い、大君主トレボーの近衛隊に取り立てられるべく日夜地下迷宮を彷徨う冒険者たち。その一人である若き戦士スカルダは、富や名声よりもさらなる力を求めて侍へと転職する。だが折悪しく仲間の魔法使いシルバーが蘇生に失敗し、スカルダの転職による能力減退も含めてパーティの総合力は大きく低下してしまう。代わりに参入したのはスカルダらと反対の戒律を持つバルカン。チームワークに不安を残しつつ迷宮へと踏み入れた一行は、バルカンの造反によって大きく足並を乱される。不穏な動きを見せるバルカンに誰一人気付かぬまま、地下第4層を目ざすスカルダたちの背後に現れたのは、目下最大のライバルパーティと目される忍者ハ・キムの悪のパーティだった。先を譲った一行にハ・キムは不気味な捨て台詞を残して去って行く。スカルダの脳裏を不吉な予感がよぎっていった。

SCENE 12

§ MIDDLE FLOOR §

空気が、不気味な気配で満ちていた。暗い地下道である。小型ランプのかぼそい光に照らされた空間には、生命あるものの姿は欠片も見えない。

しかし明らかに、何かがその場に存在していた。実体のない何か——志半ばに倒れ、蘇生されることなくその一生を終えた冒険者たちの魂が、大量に空間を漂っているのである。

耳を澄ませば、死者の無念の呻きが幾重にもなって聞こえてきそうだった。

ワードナの大迷宮・第四層である。

魔法によって人為的に多数の怪物が配置されたこの迷宮では、冒険者たちは他所に比べて遙かに過酷な戦いを経験させられる。それ故通常なら十数年も修業を続けなければ到達できないマスターレベルにも、才能ある者であればわずか二年程で達することができた。若くして能力を高めたい者にとっては恰好の修業の地である。

だが、狂暴な化物たちとの絶え間ない死闘は、代わりに多くの落伍者を生み出していった。

なかでも、死者が最も多く出たと言われているのが、この地下４階だった。

これより上層に棲む怪物は小型ヒューマノイドのオーク・コボルドや、さして修業を積んでいない冒険者、魔法の影響で多少凶悪になった動物などである。邪悪な魔力を活力とする恐るべき不死の怪物も、せいぜいが腐りきった屍が動き回る程度のものしかいない。

しかし第四層では、怪物の生態系ががらりとその様相を変える。

主に棲みついているのが人間の知能に野獣の肉体を持つ獣人系の魔物と、怪力を秘めた巨体の食人鬼である。そしてこの地方ではほとんど見ることのできない巨大昆虫類。強力な毒を持つ大蜘蛛や、人の屍肉を好む甲虫、そして炎を吐き散らすドラゴンフライが、この階層ではそこかしこで獲物が近付くのを待ち構えている。特に大蜘蛛は絶好の繁殖条件が揃っているらしく、常に大群で行動していた。

加えて即効性の毒を含んだ息を吹き出す中型の竜・ガスドラゴンや、ほぼ実体を持たない影状の不死怪物・シェイドなども頻繁に出現する。怪物の強さが格段に上昇するのである。

運、実力ともに兼ね備えた者でなければ、生き残れない道理であった。

「いつ来ても厭なとこだぜ」エレベーターを降りながらジャバが低く呟いた。「誰かに見つめられてるような気になっちまうのがどうもな。その誰かが成仏してねえ奴らの魂だってのもぞっとしねえ話だ」

スカルダたち一行は、ようやく地下４階のエレベータールームに辿り着いていた。

ハ・キム、アルハイムら悪のパーティに遅れること数分、彼らの能力からすれば夜明けとともに迷宮に入ってから相当の時間が経過したことになる。

ジャバに続いて全員がエレベーターから降り立った。

この階のエレベータールームは南北に延びる一本道の通路のほぼ中心に位置し、一行が向いている南はランプのか細い光が届かないほど深い闇が続いている。その先に、地下９階へと降りるための第２のエレベーターが設置されているのだった。

北側は重い扉で塞がれており、怪物の潜んでいる様子はない。

ハ・キムたちに遅れを取りたくなければ、今すぐ南へ進めばいい筈だった。彼らが通ったあとだけに、行手を阻む怪物は皆屍となっているだろう。うまく敵に出喰わさなければ追いつく可能性も充分にある。

しかしスカルダは迷っていた。ハ・キムがエレベーターで降りる際に残した言葉が頭に引っ掛かっているのだ。

——奴もアルハイムも、何か企みがあったのは間違いない。そうでなければあれほどしつ

主な登場人物

- スカルダ……主人公。レベル13の戦士から侍に転職したばかり。
- ジャバ………パーティの一員。盗賊だったが魔法の品で忍者に。中立。
- ガディ………レベル13の戦士。中立。
- ベリアル……レベル13の僧侶。善。
- サラ…………レベル12の女魔法使い。中立。
- シルバー……魔法使い。ロストした。
- バルカン……謎の魔法使い。悪。
- 老エルフ……ダークゾーンに棲む術者。
- トレボー……城塞都市の狂君主。
- ワードナ……悪の大魔法使い。
- ハ・キム……レベル12の忍者。悪。
- アルハイム…レベル12の僧侶。悪。



赤く染まる迷宮に修羅を見た



こく追い抜こうとはしないだろう。

油断できない状況だった。謀略に長けたアルハイムのこと、スカルダたちの足を引っぱるための罠を仕掛けている可能性は極めて高い。エレベーターに細工がなかったのが意外なほどである。

現在二百名に近い数の冒険者のほとんどは、スカルダたちトップクラスのパーティに参入するか、もしくは自分たちより力のあるパーティが怪物に叩き潰される のを願っていた。何しろもしトレボーが、誰かがワードナを倒して魔除けを取り返した時点で、近衛隊の新規参入を打ち切ってしまったとしたら、それ以外の冒険者たちは今までの苦労が水の泡ということになるのである。

目下二番手につけるハ・キムたちが、早いうちにトップに立とうとスカルダたちに妨害工作を仕掛けてきても何ら不思議なことではなかった。

「行かねえのかよ、スカルダ」ジャバがしびれを切らす。

「どうも気に掛かるんでな。ハ・キムのことだ、足を踏み入れただけでドカンとくる罠なんてのも仕掛けてあるかも知れん」

「そりゃ恐いな。いきなり作動するヤツは俺にゃ外せねえ」

「とは言えここでこうしている訳にもいかないしな。つくづくこういうはったりに頭の回る奴らだよ」

「御免なさい。昨晩私が呪文なんか使わなければ、先を譲ることもなかったのに」サラがいつにないしおらしさで言った。先刻のアルハイムの脅しのことを言っているのである。

「きみのせいじゃないさ。先に行かせたのは俺だし、もし奴の脅しが本当なら強制労働を三日だ。仲間の女魔法使いがそんな目にあうのを放っておいたんじゃ夢見が悪い」

「でも……」

「悪いのはあの馬鹿者よ。あそこまで厚顔無恥な男になっていたとは思わなかったわ。あれが同門の出かと思うと情なくて涙が出る」ベリアルが激しい口調で言った。アルハイムに侮辱を受けたせいでかなり苛立っているようである。

「全くハ・キムとあのアルハイムの野郎が組んでからろくなこたぁねえ。ラシャの奴もよくあんな連中に合わせてられるもんだぜ——ん、どうした？」

振り返ったジャバはガディとスカルダ、そしてバルカンが自分の後ろを凝視しているのに気がついた。慌てて彼も前に向き直る。が、目の前は相も変わらず暗い通路である。

「何も見えねえじゃねえか。例のいやらしい気配はするけどよ」

「黙って耳を澄ましてみろ。もう俺にも聞き取れるぞ」スカルダが眼を凝らしたまま呟く。

「？」

そう言われて耳をそば立てたジャバは、今まで以上に聴力が上昇しているのを知った。盗賊の短刀によって変えられた身体の機能が自分自身まだ良く判っていないのである。耳に神経を集中しただけで、それまでの倍近い距離の音が拾えそうだった。

そのジャバの耳に、奇妙な音が飛び込んできた。

カサカサ、カサカサ。

乾いた物体が擦れ合う音だった。それが何重にも重なって、前方の闇から響いてくる。今まで気付かなかったのは、それがほとんど強弱のない連続的な音のためであった。

——何の音だ？

ジャバがそう考えた瞬間、バルカンの低いしわがれ声が聴こえてきた。

「来る」





　その言葉が合図であったかのように、暗闇の中に緑色の光点が浮かび上がった。一つや二つではない。少く見積もって五十以上の光点である。更にその奥の闇にも、わずかに光る点が無数に見てとれた。それがじわじわとスカルダたちに近づいてくる。

　ふいに二つの光点が、素速くランプの光の中に飛び出してきた。

　体長が１ｍ余りの、毛むくじゃらの生物・大蜘蛛の前面についた一対の複眼が、緑の光点の正体だった。

　毒々しい黄色とくすんだ茶色の剛毛を震わせ、それは昆虫特有の信じ難いスピードで八本の脚を動かしてジャバに襲いかかってきた。が、一瞬早くジャバの剣が大蜘蛛の頭部を切り落とす。切断面から強烈な臭気とともに赤黒い体液が大量に噴き出し、蜘蛛の屍は全ての脚を痙攣させてその動きを止めた。

　ひゅう。

　ジャバが溜めていた息を吐き出した。

「あれが全部このお化け蜘蛛かよ。凄え数だぜ、ありゃあ」

「百——二百は下らないわね。恐らくこの階の成虫が全て集まってるわよ」サラがすぐさま分析する。

　仲間の血臭に警戒してか、緑の眼の群れは瞬間動きを止めた。が、すぐにまた前以上の速さで接近し始める。

「どうもおかしな匂いが混ざってると思ったんだ」ガディが用心深くカシナートの剣を抜き放った。「ハ・キムの奴、虫寄せの香料を使ったみたいだな」

「なるほど。大蜘蛛でもこれだけ集めると足止めになるって訳だ。考えたのはアルハイムだろう」スカルダも剣を構える。

　と同時に、二十匹近い蜘蛛が一つの生物であるかの如く、互いに身を擦り合わせながら突進してきた。全身からカサコソと音を立てる、巨大なアメーバのような密集ぶりである。

　見事な罠だった。地下４階が大蜘蛛の巣であることを利用し、虫の好む匂いを放つ香料を下層に向かうエレベーターへの通路に撒き散らしたのである。

　たとえどんなに強大な戦闘力を誇るパーティであっても、遅効性の毒を武器に持つ怪物の集団を相手にするのは危険であった。ガスドラゴンや毒巨人の毒息も恐ろしいものではあるが、この毒の効果はブレスを吐いている間しか持続せず、体力を奪いはしてもその後尾を引くものではない。

　だがこの大蜘蛛や、上層に棲む大鼠、下層の翼竜の牙や爪から媒介される毒は、もし体内に注入された場合何らかの処置——毒消しの呪文や薬——を施さない限り、いつまでもその者の体力をじわじわと減らし続ける。呪文切れなどで治療ができなければ、待っているのは確実な死であった。

　もちろんベリアルほどの高僧であれば、解毒の呪文はおろか死以外の全ての症状——麻痺・石化——を元に戻し、肉体の損傷をも瞬時に再生させる快癒の呪文もマスターしているので、そうそう呪文切れになる心配はない。

　しかしこれほど大量の大蜘蛛を突破しようとすれば、かなりの呪文を消費してしまうのは間違いなかった。

　魔法を持たない者にとって、呪文所有者の無から炎や冷気を生み出す力はあたかも万能であるかのように感じられるが、現実には決してそうではない。引き起こす現象



のレベルによって7段階に分けられた呪文は、使用するごとにその段階に応じた精神領域に著しい負担をかけるのである。本格的な休息の取れない地下探索では、どんなに修業を積んだ術者であれ一日に使えるのは各レベル十回未満だった。

解毒の属する僧侶呪文の第4レベルには探索の間全員に不可視の防護壁を張り巡らす大盾の呪文がある。この分を除くとベリアルが治療に使用できるのは7、8回。もしこのレベルの呪文を使い切ってしまってから毒を受けたなら、下層での激烈を極める戦闘時に切札となる第6レベルの呪文・快癒を使わなければならない。

また、魔法使いの呪文で突破するにしても、最大の殺傷範囲を持つ爆炎の呪文ですら一度に焼き払えるのは三十匹強。たかが大蜘蛛を相手に強力な攻撃呪文を乱発すれば、この後最下層で危地に陥るのは目に見えていた。

経験を積むのに最適な下層への通路を塞ぎ、突破するには多数の呪文を浪費させる。スカルダたちの目的が実戦による自己鍛練にあるのだから、かわしようのない罠であった。

「サラ、バルカン、大炎だ。こいつらを倒したらすぐに撤退する」スカルダが早口で指揮する。

大蜘蛛の先発部隊は今やパーティの眼前にまで迫っていた。何匹かがジャバたち前衛に飛びかかろうと毛むくじゃらの脚をたわめる。

次の瞬間、蜘蛛たちの足元が鮮かな緋色に浮かび上がった。続いてそこから激しい炎の渦が噴き上がる。

バルカンの大炎が炸裂したのである。

ぎしゃーっ。

先発隊の半数が燃えさかる火炎に包まれた。炭化する大蜘蛛の断末魔の叫びが炎に照らされる通路に反響する。吐き気を催すような生物の焦げる匂いが一面に広がった。

間髪を入れずに残りの半数にもサラの大炎が襲いかかる。前衛三人の数歩先は瞬時に炎の地獄と化した。

しかし大炎程度の熱量では、大蜘蛛クラスの怪物を確実に絶命させることはできない。比較的炎の弱い範囲にいた何匹かは生き残り、全身をくすぶらせながらも炎の中から突進してきた。

そのうちの一匹が、跳ねた空中で粉々に分解する。半ば炭化しかけた外骨格が散って、さながら爆煙のように舞い上がった。

ガディの一撃である。巨体から繰り出される剣の一振りは、中型のモンスターを容易に肉塊に変える威力を秘めている。

ひゅっ。

ジャバが再び鋭い呼吸音を洩らした。目にも止まらぬ早さで剣が疾る。

ジャバに喰いつこうとした蜘蛛の脚が全て切断された。動く術を失った胴が勢いを残して転がり、絶命した。電光石火の早業であった。

残りの一匹が、炎によるダメージが最も少なかった。その大蜘蛛は死角を突くようにして、スカルダの懐に飛び込もうとする。

スカルダの脳裏に、蜘蛛の発する“気”の軌跡が閃いた。本体がその軌跡をなぞる。

寸前で蜘蛛をかわしざま、スカルダは剣を下から上に振り抜いた。“気”が刃先から放出され、蜘蛛の身体を一直線に貫く。

彼とすれ違う形になった大蜘蛛の背がぱっくりと割れる。そこから体液を飛び散らせながら、蜘蛛はスカルダの数歩後方で前のめりに崩れた。

前方でようやく炎の効果が失せた。まだくすぶっている蜘蛛たちの屍の向こうで、今片付けた数の十倍近い大蜘蛛が蠢いている。硬い外皮を鈍く光らせた甲虫も何匹か混ざって餌にありつく機会を狙っているようだった。

「次の奴らが襲ってくる前に退くぞ」

「しかしどうする。虫寄せの香料の効果は少くとも4、5時間は続くぞ。何もせずに待つか？」ベリアルが尋ねた。

「ひとつ考えがある。それが駄目ならバルカンの転移で下まで直行だな」

一行はすぐさまエレベーター内に退却した。見ると、後続の大蜘蛛たちが恐る恐る仲間の死骸を踏み越えてきつつある。

「ちっ。確かにこりゃ相手にしてたらきりがねえ。あの外道どもが」ジャバがハ・キムたちを毒づく。

「どうやってあの蜘蛛の山を抜けるつもりだスカルダ？　無理をするとそれこそアルハイムの思う壺だぞ」ベリアルの視線が蜘蛛の集団からスカルダに向けられた。

「上手くいったら御喝采だよ。この通路に漂ってる香料を消し去るのさ」

「何？」

全員が聞き返すようにスカルダを見る。が、蜘蛛の立てる乾いた音がひときわ高くなった。

「説明している暇はなさそうだ。バルカン、迅雷の呪文は使えるな？」

「無論」バルカンが即答する。

「よし、サラとバルカンで交互に迅雷を唱え



る。近距離から遠距離へ、目標点は空中。大蜘蛛を威嚇すると同時に香料を焼き払う。レベル３の呪文がなくなるまで唱え続けろ！」

スカルダの号令一下、大蜘蛛の頭上に激しい閃光が疾った。その光が蜘蛛を追い立てるように通路の奥へと伸び、無数の火花を散らす。眩い光が暗い地下道を一気に照らし上げた。

大炎と同じ魔法使い系の第３レベルに属する電光の呪文・迅雷である。大炎に比べて敵の被る打撃が少なく滅多に使う呪文ではないが、その強力な閃光はあらゆる生物を怯ませる効果を待つ。また空気中の不純物に発火して火花を散らすため、香料の成分を焼いてしまうには最適の呪文だった。

魔法に関しては素人に近いスカルダがこれほど適切な指示を下せたのは、侍への転職時に魔法学の基礎をかじらされたのと、戦闘における卓越した勘のおかげと言えよう。

通路の空気全体が香気成分を燃やされて白熱しだした。

「上層へ！」

スカルダの叫びとともに、エレベーターが上昇を始めた。熱気が吹き込むが、既に第３層に移動しかけているためさほどでもない。

地下３階でエレベーターが停止した時、ようやくジャバが口を開いた。

「何だよ、今のは？　一体何が起こったってんだ？　俺にゃさっぱり判らねえ」

「下の階層じゃ使い途のなさそうな３レベルの呪文だけで、何とか突破する手を考えてみたのさ。即席にしては成功したみたいじゃないか。どうだい？」

「いや、大したものだ」目を丸くしていたベリアルが両手を広げた。「これならあと半時間と待たずにあの通路は正常に戻るだろう。昨日までの戦士とは思えんな」

「魔法使いだってそうそう思いつく方法じゃないわよ」とサラ。

「運が良かったんだろうさ。半時間か……丁度いい休憩になるな」

そう言ってスカルダは静かに目を閉じた。侍になって初めて、心の安まる一瞬だった。

（以下次号）

筆者あとがき

ついにこの小説も第10回、始まって以来半年近く経っちゃいました。半年あれば赤児も歩くとよく言われますが（んなこたねーか）最初はどん亀のようにのたのたと進んでいたスカルダ一行も、ようやく人並の速さでワードナの迷宮をうろついてくれるようになり、筆者としては今回のスカルダと同じく心が安まった限りです。

話のほうもキャラクターがほぼ出揃い、いよいよ佳境に入ったと言っても差しつかえないでしょう。あ、そういや必勝本Vol.10の目次のところに〝さあ～！　いよいよ小説も佳境に入る！〟と脳天気なコピーがついてたけどありゃマチガイね。で、前々回から登場した悪のライバルパーティが、これから先の物語に何らかの形でからんでくることになります。ともすれば主人公たちを食ってしまいそうな個性派が集まってるので、そうそうのさばらすワケにもいきませんが。

ところで最近は途中の回からこの小説を読み始めた人が多くなってきたらしく（半年も続けてりゃーね）、前の方のストーリーを知りたいというお便りがかなりの数きとります。

考えてみれば連載小説の読者というものは減りこそすれ増えそうにはないのに、これだけの支持を受けているというのは誠に嬉しい限り。せっかくの御要望を無視するとバチが当たりそうなので、今回は前号までのあらすじ、略して『前あら』スペースを倍にしてみました。どうです？　判りました？　やっぱ９話分を400字じゃ無理があるかなあ。ま、今回初めて読んだって、そんなに難解な物語じゃないから大丈夫でしょ（笑）　（ベニー松山）



●当ページに使用しておりますメタルフィギュアは(有)アオシマ文化教材社より「ファンタスティックアドベンチャーシリーズ」として発売されているものです。

問い合わせ先・0542－63－2400

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

らっかした

ちなみに

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

II兎追う者、I兎を得ず。とはよく言ったもの。ウィザードリィIIの発表に気をよくして、Iでの日々の精進を怠っている者はいないか！ また逆に、そんなら育てまくらなくっちゃ、とばかりに狂ったようにキャラを育てまくる輩はいないか！ この大切なとき、あわてるべからず。自然体でのぞみなさい。

Y-45 大変遅くなりました……恐縮

●穴があったら、穴があったら、穴があったらはらたいら!! Vol.10で告知した敵キャラ人気ベスト10の発表です。にしても遅くなってしまったぁー。言い訳するわけじゃないけど（と言って言い訳するけど）、途中に「ウィザードリィII」の発表があったりしたもんで記事の差し替えのウキメに遭ったのです。この発表。というわけで、晴れてスタート!!

1位・グレーターデーモン
2位・ワードナ
3位・プリーステス
4位・バンパイアロード
5位・バンパイア
6位・アタックドッグ
7位・ポイズンジャイアント
8位・クリーピングコイン
9位・フラック
10位・マーフィーズゴースト

であリました。

正解者は……なんと……なし!! ほんと、プレゼントを惜しんでるわけではありませんが、なしなのです。ブーブー。

そのわけをよーく考えてみると、この問題難しかったんですねぇ。不確定名の数から割り出した単純計算だと、9289728通りも組み合わせがあったんですね。この答には。その中から、ひとつを的中するってえのは、かなりウィズに通じたみなさんでも大変だったみたい。惜しい人はたくさんいたんだけれどね。特に、「しょうたいふめいのそんざい」の3つにひっかかってしまった人が多かった。ウィル・オ・ウィスプを入れる答がかなり目立っておりました。ハイ。

そこで、協議の結果。もっとも近いお答えを送っていただいた（と思われる）愛媛県はマイナーローニン君、本名・丸山智君、あなたにウッドヘッド氏のサイン入り色紙と「彷魔ヶ刻」を送ってしまおう。その科学的分析には脱帽させられたゆえの大サービス。はずれてしまった皆さん、これに懲りずにまた御応募を。

へえー。結構カンタンだと思ってたのにね。「彷魔ヶ刻」はいらないからサインくれ！ とのお声が多いのにも驚きました。そんなこと言うなよ、ジーギルがカワイソーだろ。





※写真もMAGのエルウィンダス君より

へえー。これが中国のダンジョンかぁ。なんとなく映画『ラストエンペラー』にも、こんなのあった気がする。見てるだけで湿気が伝わってくるゾー。

P-46 報告!!私の北京ダンジョン体験

さて、先日、私は実在のダンジョンに行って来ました。（大げさかなぁ）、

中国、北京の「前門人民防空地下道」という所です。核戦争を想定した地下シェルターの一つで、「広さ1.09㎢に及ぶ幅1.2～2ｍ、深さ8～15mの石造りのトンネルは6万人の収容が可能で、1969～79年に手で掘られた。」

「全部歩くと6時間かかる地下の迷宮路。」という事であります。（カドカワトラベルハンドブックP61より）

地下一層目は店なんか有るのですが、地下二層目が迫力なのです。

鉄の床が、「ギギーッ」と下へ開き階段となり、薄暗い中コツコツ進んで行きます。油とカビの混ざった様な空気、鉄の扉の「ガシャンッ」という響き、ひやりとした壁。周囲から何かの気が体に浸み入って来るようで、どことなく息苦しくなる様な…。

ガイドさんを含めて4人で歩いたのだけど、最後尾の私はまさにＭＡＧ気分でした。今ではウィザードリィをプレイして地下へ潜るほど、あの臭気、息苦しさがよみがえり、出口に戻ると一転して明るく輝やいていた北京の青空がうかぶのです。北京は他に面白い事が多過ぎて地下道まで行く人は少ないそうですが、ウィザードリィファンの人は一見の価値ありだと思います。（郊外にある地下宮殿二明の十三陵もなかなか良いが、人が多過ぎて雰囲気が出ない）。学生の皆様はアルバイトをなさって、社会人の方は私の様に貯金をはたいて是非行ってみましょう。

以上、北京のダンジョン情報でした。

（ＭＡＧのエルウィンダス君）

いいねぇ中国ネタ。べつに外国じゃなくてもいいから御近所にダンジョンがある人は報告してね。潜る気持ちも忘れずに!!

Y-47 ターボファイル店頭で発売中

前にもお知らせしました例の「ターボファイル」ですが、現在では通信販売だけではなく、店頭でも買えるようになりました。店頭といいましても、魚屋さんで売っているはずはなく、もちろんデパートとか、おもちゃ店とかのファミコンソフトを扱っているお店で売っています。ただし、アスキーターボ用は無く、本体用のみの販売とのことです。（ま、それで全然問題はないんですけどね）。定価は￥3600。少量生産のため、品切れもありえるのですが、7月下旬～8月 旬からは多くのお店にターボファイルが並ぶことでしょう。バックアップ用バッテリーの消耗を心配してた人もこれで一安心。

いつも元気なキャラクター。

▼兵庫県・たごちん



PC Engine CLUB ピーシーエンジンクラブ

ファミコンファンに贈るPC Engine情報誌 Vol.15

おもちゃショーに行ってみたら、PCエンジンの新作ソフトがいっぱいデモしていた。それもスペハリとかジライヤとかビッグタイトルばかり。ま、これでやっと月2〜3本のソフトが発売されるという事かな。それにしても待ち遠しいのがCD−ROM。おもちゃショーでは10月ごろ、約6万円(59800円？)で発売する予定だ、と言っていた。さて、6万円のおもちゃがどこまで売れるかな…。

スペースハリアー



文／ターミネーター辻

■NECアベニュー
■10月下旬発売予定
■価格未定

超能力戦士ハリアーの伝説!?

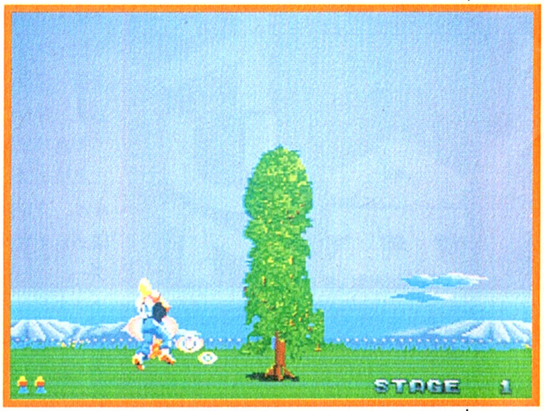
その昔、美しい理想郷である「ドラゴンランド」は平和な世界だった。しかし、邪悪なるものの意志により、超自然現象が彼の地を襲い、正体不明の魔物が徘徊し始めた。何もかも滅びさったかに見えたドラゴンランドであったが、唯一、正義のドラゴンユーライアが抵抗していた。彼はこの荒廃したドラゴンランドを救ってくれる戦士を探していたが、ついに見つけることができたのだ。そう、その人こそ地球の超能力戦士ハリアーなのである。はたしてハリアーはドラゴンランドを救えるのであろうか!?

STAGE1 MOOT ステージ1………ムート

このステージ1で、まずは3Dの感覚をつかんでしまおう。まだこのバージョンは未完成なので影がつくかどうかわかってない。影がついてりゃ敵の位置や弾などの位置がわかるんだけど、ないとその大きさで距離を判断しなければならないのでちょっちキツイ戦いになってしまうのだ。ま、エンジンのグラフィックなら心配ないだろーけどね。ここでいきなり木は立ってるわ草は生い茂ってるわ、3つに割れるトモスは来るわで、結構ハードな構成になってるのも見逃せないところである。



▶おおっと、これがウワサのトモスである。3つに分解するんだよね



▲ラスト近くでは高い木が迫って来る。これはそのまま破壊できるんだけど、あとあとのためにここで避ける練習をしてもいいだろう。この後のステージでは破壊不可能な柱がくるんでね



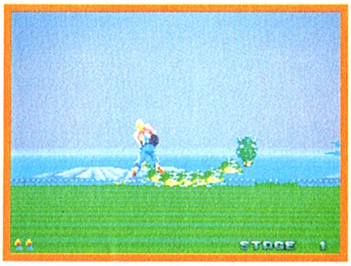
◀クチが開いてるときでないと破壊不可能。こいつの攻撃はセガゲーム特有の4角飛びでよけまくろうではないか



◀ステージの表示文字もオリジナルどおりメタリックしてるね



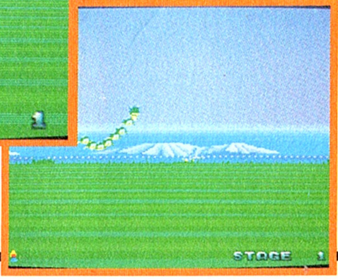
▲これがステージ1のボスドラゴンである。こいつは遠くから炎を多数吐いて来るので、常に動き回っていないとあぶなくってしょうがない。遠くにいる内からダメージを与える事も必要だ



▲弾のタイムラグを考えて撃たないと全然当たらない。これぐらいの遠さだと炎も恐くなって来るしね

▼空中を浮遊する岩は破壊可能。これは簡単に破壊できるんだけど、敵が後ろに隠れてたりすると非常に危ないのだ





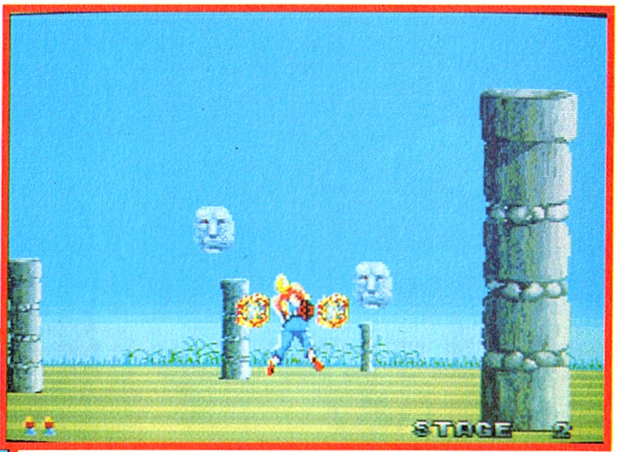
◀向こうへ行ってしまうと頭が狙えない。ターンしてくるところをうまく狙おう

STAGE2 GEEZA ステージ2……ギーザ

このステージはなんといっても巨大なカオのアイダくんと石の柱でしょう。アイダはそのカオの不気味さで圧倒する上に炎まで吐いて来るからねえ。それから後半の石の柱にも注意が必要だ。木ならなんとか破壊できるが、石は最初から破壊できない。完ぺきに避けまくらなければならないのだ。エンジン版はスピードも遅くならないので逆にタイヘンね。



▲遠くの顔はアイダという敵だ。こいつは炎をたま〜に吐いて来るので注意が必要だぞ

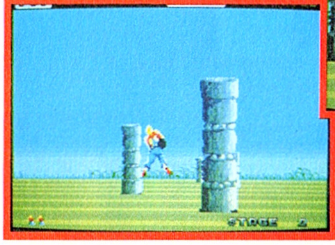


▲これは破壊不可能な石の柱だ。こいつばっかりはよけまくるしかない。距離感が大切なところだ

▲石の柱とアイダの複合攻撃だ。ここはちょっちキツいね。柱の影から炎が迫ってきたり、アイダ本体が体当たりしてくるんだから……

▶障害物は空中の岩に地上の岩石。これはすべて破壊できるけどね。スケイラはなかなか笑わせてくれる顔をしてんだね





STAGE3 AMAR ステージ3……アマー

いきなり原色の美しい画面になったね。それに、どうやらステージ1、2とはまったく違った生き物の世界のようだ。ここでは巨大なキノコと、クラゲのような、ルーパーが主に攻撃をしてくる。ここですでに難易度はAランクに達しているのだからたまらない。

後半の、破壊できない石の柱のところでのルーパーの大量攻撃はホント涙がでちゃうぐらいにタイヘンだぞ。こちらの攻撃がちゃんと当たるかどうかだね。





▲ここはキノコみたいなのと、クラゲのようなルーパーがメインで攻撃してくるところ



◀途中にこーんな石の柱が立ってたりする。当然これも破壊できない。避けるのになれてないとルーパーの攻撃が避けられないぜ

▲ルーパーは破壊できるけどもっのすごく早い動きで接近するので常に弾を撃ってないと行けない状況になってしまうのだ。ま、その他に大した敵がいるわけじゃないからマシなんだけどね

STAGE4 CEICIEL ステージ4…セイシェル

天井がついて3D感覚ビシバシのステージ4は前のステージとは違って超メタリックな世界となっているんだ。この鉄柱や巨大な鉄のカタマリ、ビンズビーンのメタリック色は、さすがエンジンとうならせるほどの美しさだ、へへへ。ここは避けまくりの面だね。このあと有名なマンモスやドムも登場してくるけどそれは次号以降ということでカンベンね。



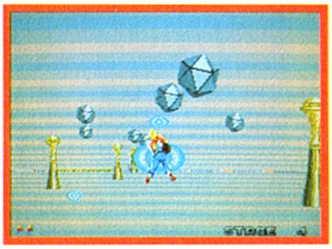
▲ここは破壊不可能なタワーと金属の20面体のステージである。避けまくりの精神で行くべし！



◀よけるのでも大変だってのに弾まで撃ってきやがる。柱とか多面体が邪魔でうまく撃ち落とせないんだ

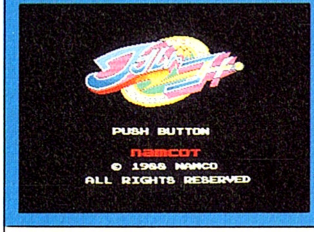
▲う〜む、こういったメタリックな色合いはファミコンじゃでねーぜ。しかも、表面の色が微妙に色が変化していってるんだからねぇ

▶ここが驚異の4面だ。なにしろ天井と地上の効果が大きくて、ビシバシに3Dの感覚に酔いしれることができるんだもんね





ワールドコート



文／ターミネーター辻

■ナムコ
■8月中旬発売予定
■¥4900

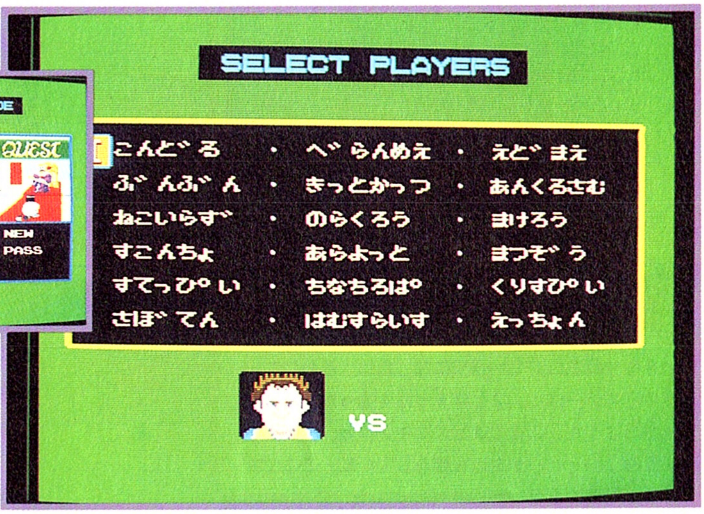
フフッ、かかってきなさい!!

というわけでファミテニのエンジン版が発売される事になりましたっ！　ナムコットテニス大会優勝、必勝本テニスナンバー２の（No.1はみそさんね）私としてはホント〜にウレシイ限りでありますっ！　しかも単なる移植じゃないときたもんだ。選手は18人と２人増えてパラメータが変わってるし、ダブルスができるってのも違った楽しみ方ができる。その上、クエストモードという、お笑いの世界まで用意してあるんだからこれは絶対に買いだあっ！　だけど、マルチタップって売ってるのかな…？

使える選手は18人、しかも能力差が減っている！

ファミテニでは選手は16人だったけど、今回のは女の子のキャラが２人増えて18人になった。しかも名前が変わったり、新たに作り変えたキャラもいるぞ。特筆すべきは、球の早さがとても早くなった事だろう。だから試合もテンポよくポンポンと進んで行く。それに、今回は各選手の能力があまり離れないようにと、パラメータをちょこちょこと変更してあるようなのだ。例えば、ファミテニのぶんぶんはサーブが他の選手と比較にならないほど早かったのに、今回はそういう感じはしない。球が早くなったので差がでなくなったのだ。しかし、基本はファミテニと同じだ。新しいヒイキ選手を早く見つけよう！

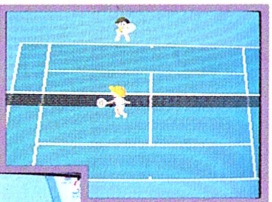




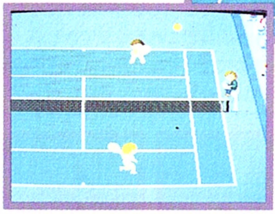
▲▶これがモードの設定画面だ。今回はダブルスモードが付いて、ファミテニのワールドツアーのような役割の、クエストモードが追加されたのだ

コートの差がビミョーなところでわかる！

こちらではコスモコートがなくなっている。ま、あれはオマケのコートみたいなものだったからいいけど。さてさて、球速が早くなったので、ミョーにリアル感が増したわけだけど、それはコートに関しても同じ様な影響を与えてる。ハードはほんとに硬い地面を跳ねるって感じだし、ローンは芝の上をボフッと跳ねたような感じになっている。クレイは跳ね返りが大きいが伸びがまったくない、というような感じがでてるのだ。ファミテニでは球が遅かったので気づかなかったところが、ワールドコートではちゃんと表現しきってるのがウレシイね。ま、あまりショットには影響しないみたいだけど…。

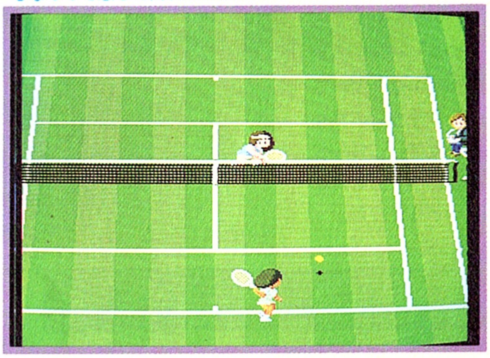


▶ダブルスモードが付いてるので、コートも横が広くなっている。シングルの範囲は変わらないけど

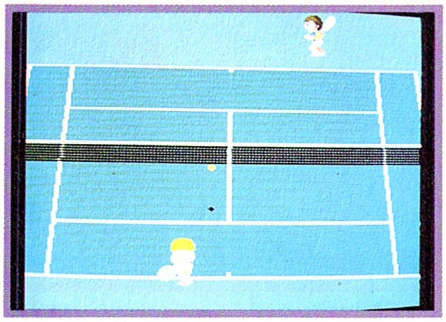


◀ファミテニよりボールを大きくして、当たり判定を大きくしたそうな。そのかし遠くなったけどね

▼飛びつきもちゃんと付いている。今回はうれしいことに、ギャルの飛びつきがなかなか色っぽくできているのだ。こう、しなっって感じで倒れるんだぜっ

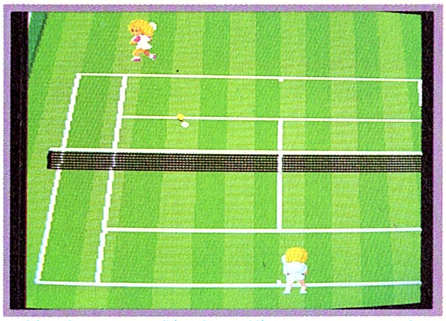


HARD・ハード



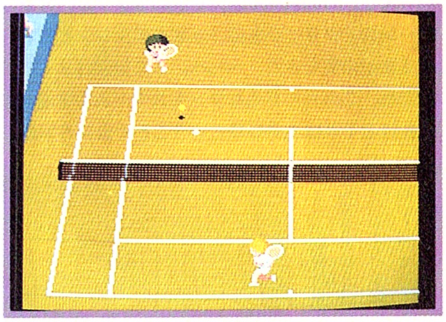
▲球が普通に跳ねる、標準的なコートがこのハードコートだ。だから、相手がどんなショットをしてくるかをチェックすればいいわけだね

LAWN・ローン



▲球が跳ねたあと、低く伸びる芝のコートである。打つタイミングをはずすとネット！　になりかねない所なのだ。ちなみに、あの有名なウィンブルドンも芝のコートだ

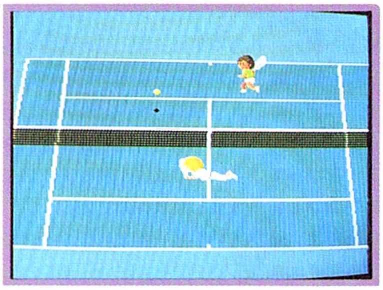
CLAY・クレイ



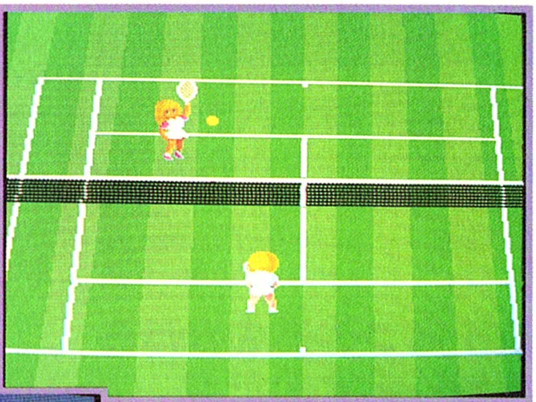
▲ブレーキがかかったように高く上がって、伸びがないクレイコート。浮いたボールはアウトになりやすいし、スマッシュの危険があるのだ！

SINGLES MODE シングルスモード

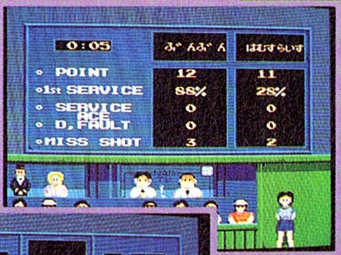
これはファミテニにもあった普通のモードだね。しかし、基本はファミテニとはいえ、ショットの感覚が大幅に違ってるんだ。まず、全体的にスピードが早くなっている。球速もさる事ながら、選手の動きもキビキビとして、アクション性が高まっていると言えよう。しかも、ロブの力加減が非常に難しい。ファミテニだと、困ったときのロブ上げってなもんで、ロブを多発してたんだけど、今回は普通に打つとすべてオーバー（ぶんぶんのデータ）してしまう。つまり、十字キーでの球のコントロールを常にしなければならなくなったのだ。これは上級者にとってはテクの見せ所だね。球筋を見ているヒマがなくなるので、多少ヤマカン的なものも必要になるだろう。



▲今回もキャラによって飛びつきのある選手とない選手がいる。飛びつきがないとネットプレイが非常に苦しくなってしまうんだ



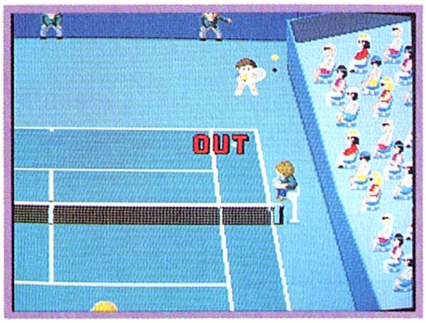
▲ほーら、テニスギャルがとってもカワイイでしょ。6人とりあえず使ってみてはどうかな？



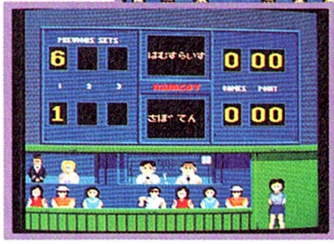
▶これはデータ表示の画面。ただ数字を出すだけでなくなってるのはエンジンのいいところ

▼勝利をおさめるとこの画面になる。なんとなく記念のアルバムにおさめたって感じじゃないかい？





▶これではアウトになってるけど横の判定が甘くなってるのだ。アウトと思ってもフォローの体制はとっておこう

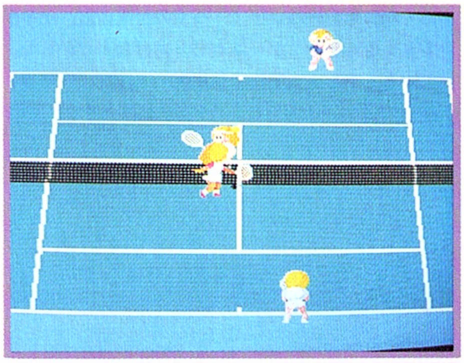


◀こういうボードになると雰囲気がちゃんと出るのでいいねえ。観客の中には……

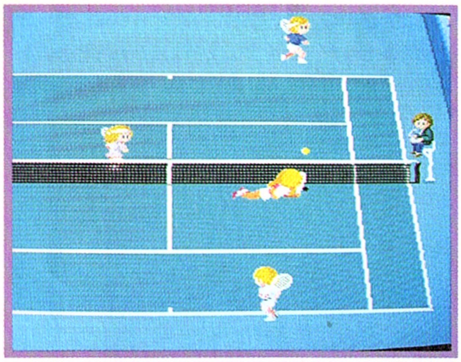
DOUBLES MODE ダブルスモード

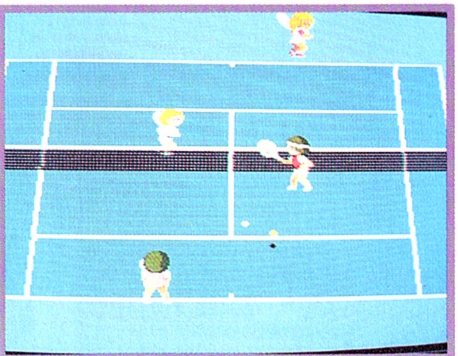
これぞエンジンの特性を生かした最強最大のモードであろう。これまで個人同士の競技だったものに、新たにチームプレイという要素が加わったんだからね。ダブルスになると、まずコートが横にグーンと広くなる。という事は守備範囲も広く持たなければならない。最初のうちはシングルスのクセで端を狙わないんだけど、慣れると横へのボールの振りが重要だと言うことがわかるぞ。攻撃の基本は前衛と後衛の間を抜くボールをバシッと決める事。ダブルスではお互いネットにへばりついているので、カベ打ちの技術（カケヒキ）のうまい方がバシッと決めるだろう。そして後衛は、前衛のこぼしたボールを取る事に専念する、というわけだ。ダブルスの難しいところはこの辺だね。いかに後衛は拾ってやり、前衛はこぼさないようにするか…。しかし、4人だと大きなモニターでないとダメだよね。

▼ダブルスはネットプレイの戦いだ。タイミングを外したり、スマッシュの方向を読んだりと、熾烈な戦いになるであろう！

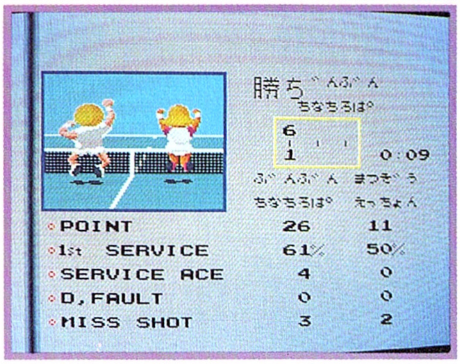


▼ネットプレイでの戦いなので飛びつきは絶対に必要な要素だ。これがないと、逆方向に抜かれるとフォローができなくなってしまうぞ

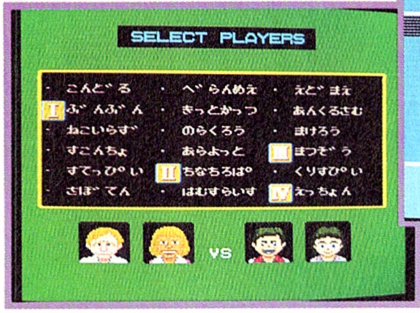




▲基本はこうやって2人の間をバシッと決めることだね。これはサーブリターンの時にやりやすくなっている。逆に前衛は食らわないように移動しておかないといけない



▲2人で勝てば2人がジャンプして喜んでいる写真となる。うまい者同士でプレイすると、ひろいまくりになって結構時間がかかったりするんだよね



▶ダブルスは2人、もしくは4人でプレイできる。ここではバラバラに選んだけど、ぶんぶん4人もできるぞ

QUEST MODE クエストモード

テニス王国オハナハンをテニス魔王から救え！

――いつのことだかわかりゃしない――　伝説のテニス王国オハナハンは栄華を極め人々は平和にプレーしてました。とっころがありがちな事に、邪悪なテニス魔王が現れ、その仲間は王家に伝わる宝物を奪った上に今までのテニスコートを会員制の高級テニスクラブに変えていき、国民を支配し始めました。テニスしかしらないビンボーな国民は毎日のテニスが週1月1となっていき、中には泣く泣くテニスをやめゴルフをやる者まで出る始末なのです。

困った王様は、通りがかりの「選ばれし選手」に因果を含め、テニス魔王の征伐をお願いしました。

しかし、旅立ちに際し王様がくれた物は、あまりにも遅い球しか打てない木のラケット、敵の球についていけそうもない布のくつなど、安物ばかり…。ところがなにぶん「選ばれし選手」ですのでいやおうなく行かねばなりません。覚悟を決めて、テニス王国オハナハンを救うべくとっとと旅立って下さい！　いざゆけ選手よ！群がる魔王の手下をけちらし、高級テニスグッズを買い揃え、テニス魔王を撃ち破れ！

まず6つの球のかけらを探し出すのだ!!

この世界にはいくつかの町と、いくつかのテニスコートがあります。テニスコートには強豪選手がいて、球のかけらを1つ持っているのです。そして、その球のかけらをすべて集めて光のボールにすると、魔王の光のサーブを封じ込めるという伝説が残っているのです！　そのためにはザコ選手と戦って賞金を集め、高級テニスグッズを揃えなければなりません。さすがに木のラケットでは手も足もでないのですから……。

▼これが最初の町で、持っているものだ。形の違う家は運動具屋だ

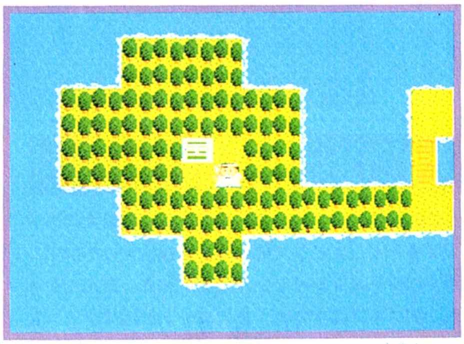


▶最初の町で売ってるのはこれだけ。初めはのろい、くつね

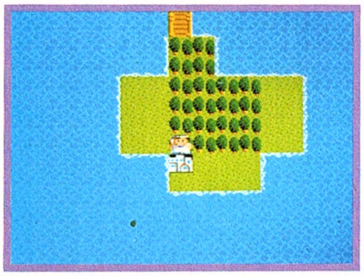


おそるべきテニス魔王の正体とはいったい…

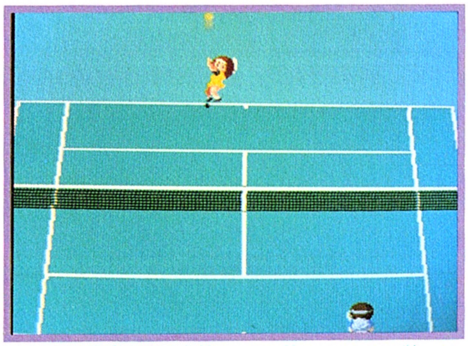
というわけで旅立った選手は、ザコの選手と戦っていかねばなりません。とにかくお金を早いとこ集めて良いグッズを買わないとホントにアカンのです。そのグッズの説明をしましょう。ラケットは球種、球速に影響する。高いラケットほどいいボールさばきができるんだ。シャツは試合を誘われたときの断わりやすさに影響する。高くていいシャツ＝強い選手なので、敵キャラが厚かましく試合を始めることが減るわけだね。そして一番重要なのが靴だ。これは選手の動きのスピードに関係する。それに高級品になると飛びつきをするようにもなるんだ。飛びつきがあるのとないのとでは雲泥の差がでるのはわかるよねっ。ところで魔王だけど、ちょっとだけ対戦したぞ。とにかく、光のサーブを封じ込まないとまったくなにも出来ないっ！　ってのが実情だ。オイラでさえなんとか1ゲーム返せただけなんだからね。しかも、テニス大魔王の正体が……。



▲これが6つのコートのうちの1つだ。ここには強力な敵（えどまえ、ぶんぶんクラス）がいるので、装備だけはちゃんとしておこう



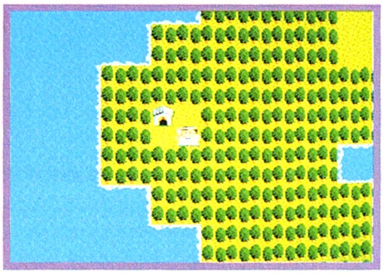
◀最初の町を出たところ。ここから勇者の冒険が始まるのだ！なーんてね



▲コートの種類はその地面によって異なる。サーブ権はランダムで決まるそうだ。勝てば賞金がもらえる。ひかる、おまるという言葉が名前に付くキャラがお金持ちなのだ



▲このように歩いているといきなり試合を申し込まれる。スターのシャツを持ってれば断われるが、最初はほとんど試合を始められてしまうのだ



◀この犬小屋みたいなのがほこらである。たいした事は言わないので行かなくてもいいんだけど

試合に負けても…

こーゆー場合、試合に負けるとお金が半分になったりするわけだけど、そんなことは全然ない。その上参加賞として、微々たるモンだけど100円とか500円とかをくれちゃったりするわけだよ。つまり、負けてもなーんにもマイナスにならないのだ。最初のうちは負けてお金をセコセコ集めてもいいかもね。



SPICIAL HOT ホットニュース NEWS

魔神英雄伝ワタル

■ハドソン
■8月下旬発売
■¥4900



龍神丸をあやつり、創界山に平和を！

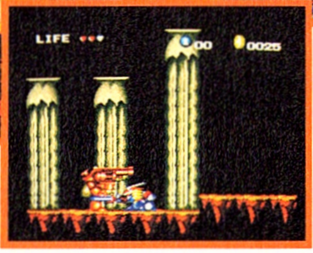
このゲームは日本サンライズの同名のアニメのゲーム化だ。内容は…説明しなくてもアニメと同じ。創界山につれてこられたワタルが龍神丸をあやつって、ドアクターに支配された創界山に平和を取り戻す事だ。

このゲームはワタルを操作するシンボルエリアと、龍神丸のバトルエリアに分かれていて、その2つで1界層を形成してるんだ。シンボルエリアはお金を集めたりアイテムを買ったり、そして情報を集めるところ。バトルはアクションシーン中心のところ。そしてエリアは全部で7つだ。久々のアクションゲームだけど、ウデの方はなまってないかな？



▲バトルエリアでは龍神丸に乗り込んで移動する。アクションが主体になるエリアだ





▲シンボルエリアでもちょっとしたアクションシーンはあるんだ

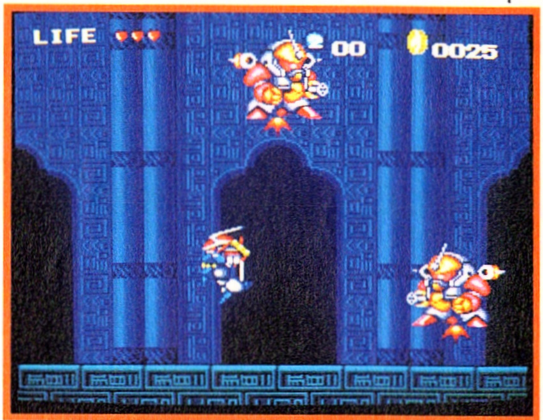
◀バトルエリアの攻撃はハンパじゃない。しかも迷路になってるんだぜ



▶家に入るとへんな婆さんがいたりキャピキャピ娘がいたりする



▶2エリアはさかさまの世界。頭上に注意しないとすぐに下？へ落ちるぞ



▶ここがエリアボスの所だ。巨神兵なんかも背景に使ってたりして。エリア7では2体を相手しなければならない



▲3エリアは灼熱の世界。そこら中から吹きでる炎に注意しよう



◀2エリアではここで剣を買わなけりゃならない。お金をためないとね

HOT ホットニュース NEWS

エイリアン クラッシュ

■ナグザット
■9月14日発売予定
■¥5200(予)



エイリアン？なぜピンボールゲームなのだ

ゲームとしてはシンプルなピンボールゲーム。ただし、グラフィックがすごい。あの映画、エイリアンの世界をほうふつさせる、とってもシュールなグラフィックなのだ。2曲用意されてるBGMもなかなか雰囲気があるし、今までのピンボールゲームとはちょっと違うノリ。ギーガー的世界が大好き！ という人には特にオススメのピンボールゲームなのだ。



▲タイトル画面からしてオドロオドロシイでしょ。ボールスピード（ファストとスロー）が選択できる



◀ノーマルステージは上下2分割、2画面で構成されている



▶こちらがステージの下半分。フリッパーの操作性は非常にグッド



▲4種類のボーナスステージが設定されている。R・タイプ風のキャラが現れたりする

SUPER GOLD プレゼント

読者プレゼントNO.1

毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30ＳＧ)なら、ほしいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、3枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミのほしいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかを良く考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



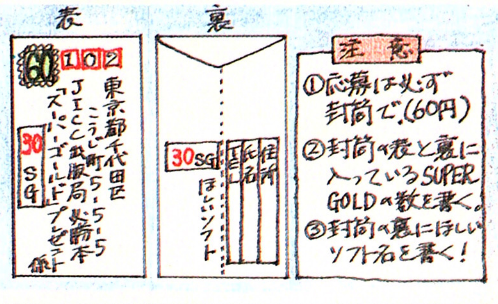
1名

サンダーショットQD
クイックライフラジコンカー
(田宮模型)



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに！ 封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何ＳＧが入っているのかを正しく赤で書いてね。しめきりは8月5日(金)当日消印有効。発表はVol.19の予定です。





読者プレゼント NO.2

アンケート・ハガキプレゼント

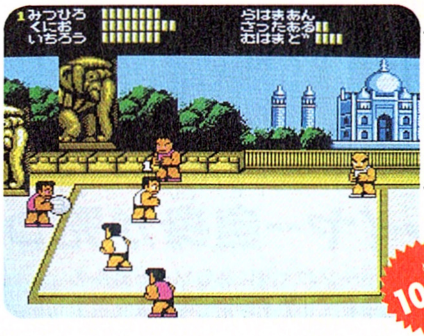
とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。ＦＮＳの１票にもなるからドンドン応募してね。



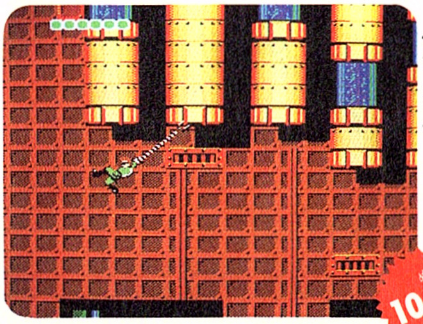
①レインボーアイランド（タイトー）
10名



③三国志 中原の覇者（ナムコ）
10名



②熱血高校ドッジボール部（テクノスジャパン）
10名



④ヒットラーの復活（カプコン）
10名

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに〇をつけてね。

しめきりは、８月５日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は、９月16日㈮発売のVol.19のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.11 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト1本

北海道・南圭一　小島昭三　青森県・杉山田賢治　中谷治　岩手県・森田一郎　宮城県・藤田政次　福島県・高田典之　栃木県・山田浩　群馬県・森三千広　埼玉県・田中孝　千葉県・安藤賀子　東京都・岩渕俊宣　工藤美奈子　石川県・大方利明　岐阜県・河渕美重子　大阪府・中西満　広島県・入沢和浩　高知県・島昭彦　福岡県・原武裕子　大分県・田嶋和浩　他60名

★ほしいソフト2本

北海道・前田和典　岩手県・小川勝敏　福島県・菅原那智　群馬県・甲田友次　千葉県・石田由利　東京都・小泉郁生　神奈川県・高良雄次　新潟県・木村善雄　石川県・川岸絵美子　岐阜県・池本公一　静岡県・小松原克則　三重県・大東信一　大阪府・紙本桜士　兵庫県・伊藤恵　島根県・加藤明典　岡山県・川口美彦　徳島県・増沢功　佐賀県・大山美樹　大分県・柳本和裕　沖縄県・山城波男　他30名

★ほしいソフト3本

青森県・坂田裕行　岩手県・南隆一　山形県・相川圭一　埼玉県・大谷敬司　千葉県・小柴浩　東京都・島田幸博　神奈川県・稲木健　草川和馬　石川県・丸山静男　山梨県・下城恭一郎　静岡県・徳田修二　大阪府・王揚明　奈良県・田島恵　鳥取県・柴山健志　島根県・中村俊明　香川県・鳥井諭　愛媛県・植村淳一　佐賀県・丸山敬太　長崎県・工藤ふみ子　宮崎県・瀬川勝　他20名

★スーパーリアルベースボールテレフォンカード

北海道・石松芳明　東京都・小西保生　酒井博之　大阪府・川久保洋志　島根県・横山光城

アンケート・ハガキ・プレゼント

①サラダの国のトマト姫

山形県・竹鼻圭一　群馬県・藤井義明　埼玉県・中島貞行　神奈川県・伊藤恵一　石川県・大川ひろみ　山梨県・岡田豊　滋賀県・三島浩明　大阪府・吉川雅仁　福岡県・高橋芳夫　鹿児島県・三橋浩子

②ナムコクラシック

北海道・三上俊彦　福島県・芦田一郎　茨城県・太田淳　長野県・前岡保一　岐阜県・門田文夫　静岡県・増田英之　三重県・池下雅彦　山口県・大城由香　大分県・松本典明　沖縄県・飯尾一之

③聖闘士星矢黄金伝説完結編

北海道・中田君広　山形県・西田幸雄　群馬県・石原計正　東京都・細沼隆司　小松正顕　八田芳文　静岡県・小泉薫　大阪府・種池鉄也　中林理明　京都府・深谷庄司郎

④ギャリバン

北海道・関根由木彦　宮城県・今西孝之　福島県・中川友和　茨城県・野島清仁　長野県・吉本隆昭　岐阜県・鈴木真宏　静岡県・山本茂男　三重県・小山高広　香川県・鈴木正則　大分県・森尾元一

本格的RPGファンに敬意を込めて贈る！

Might and Magic



■学研
■10月下旬発売予定
■¥5900
■カセット

マイトアンドマジック

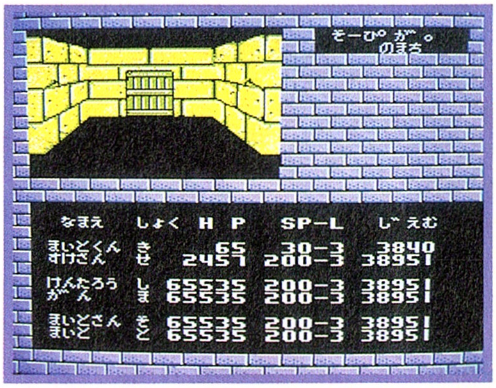
冒険の目的は不明。プレイヤー自身が見つけ出すのだ

ウィザードリィ、ウルティマ、ダンジョンズ&ドラゴンズなど、RPGの本場アメリカで作られたものが、ファミコンに移植されるとそれなりの期待がかけられる。そのとどめを刺そうかと言わんばかりのソフトが11月に登場する。マイトアンドマジック（M&M）だ。1987年にアメリカのAppleⅡ用ソフトとして発売され大ヒットし、同年11月には日本語版も発売された本格的3DRPGだ。そのオリジナルをほぼ完全移植しているというのだからRPGファンにとっては垂涎ものの期待をかけてまちがいない。

ゲームはバーンの大陸にあるソーピガルの宿屋から始まる。6人のグループである主人公たちは16歳の駆出しの賞金稼ぎで、目的はまだ知らない。彼らは食いつないでいくために仕事を見つけなくてはならない。誰かと会い、仕事（クエストという）をもらってはじめて旅立つのだ。

そしてクエストをいくつも果たしていくうちに、彼らは真の目的を徐々に理解していくことになる。

最初から目的が解っている既成のRPGとは一味も二味も違う楽しみがあると言えよう。



▲移動時の画面だ。ここはソーピガル、つまりスタートの街だ。真西の扉の奥には何がある？

さまざまなクエスト

手紙

ソーピガルの地下都市に住む老人から手紙を預り、別の都市に住む魔法使いへ届ける飛脚の仕事。

失踪した南のクレリック

「知性の秘密」を発見したという「南のクレリック」が失踪した。他のクレリックから彼を探すよう頼まれる。

黄金のメッセージプレート

謎の言葉が記された9枚の「黄金のメッセージプレート」を全て発見し、解読すれば神の言葉が聞けるらしい。

コーラックの行方

伝説の探険家、コーラックの足跡をたどる。彼が魔城の地下で発見したという遺跡とは何なのであろうか？

氷の女王の質問

「世界を征服しているもの、夢を生み出すもの……」。氷の女王の質問の答えを探す。返答は単語入力なのだ。

ポートスミスの謎

ポートスミスの街にはなぜか男がいない。その謎を解く……？

チェッカーサインの謎

各地の洞窟には必ず白黒の模様の部屋がある。何を意味するのであろうか。

クイバリングの要塞

クイバリングの森にある、反乱者が作った要塞の正確な位置を調べ、侵入方法を発見する。

ドラキュラの神殿

ドラキュラの神殿から宝物を盗み出す。だが、神殿の中にはドラキュラ一族が数多く現れる。

System よりリアリティーを求めたシステムだ

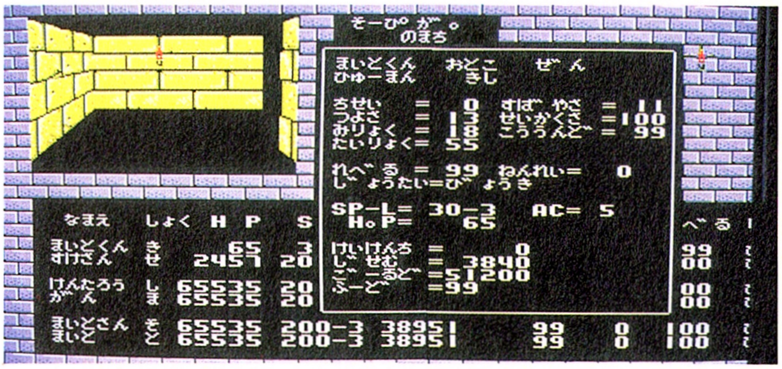
M&Mの基本的なゲームシステムは複雑化されてはいるが、既製のものとさほど変わりはない。クエストの連続というシナリオ上の大きな相違点はあっても、システムは戦闘、経験値アップ、装備品購入……と割とよくあるパターンなのだ。

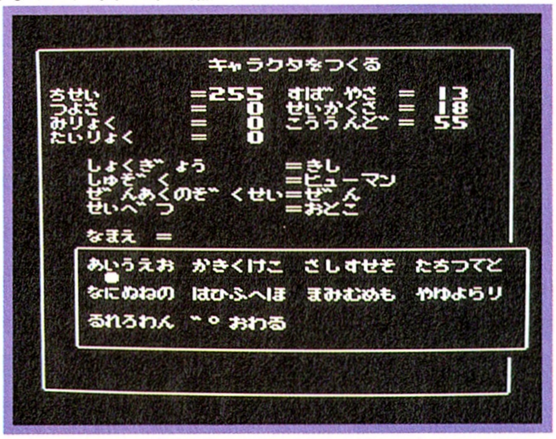
ところで話がそれるけど、クエストの連続という概念はドラクエIIIと同じと考えている人がいるんじゃないかな。ドラクエIIIも確かに小さな目的の連続の果てに大目的があるという構成ではあるが、プレイヤーは強制的に次の目的へ進まされる。M&Mではクエストに挑戦するかしないかはプレイヤーの自由意志であるのだ。つまり、シナリオの自由度が高いと言えよう。

ちょっと横長にそれ過ぎたが、M&Mはシナリオの自由度を高めるために既製に近いシステムをより高度化、複雑化させたと考えてもらって差し仕えないであろう。魔法、武器、アイテムの数もかなり多いのもM&Mの世界を広げるためなのだ。

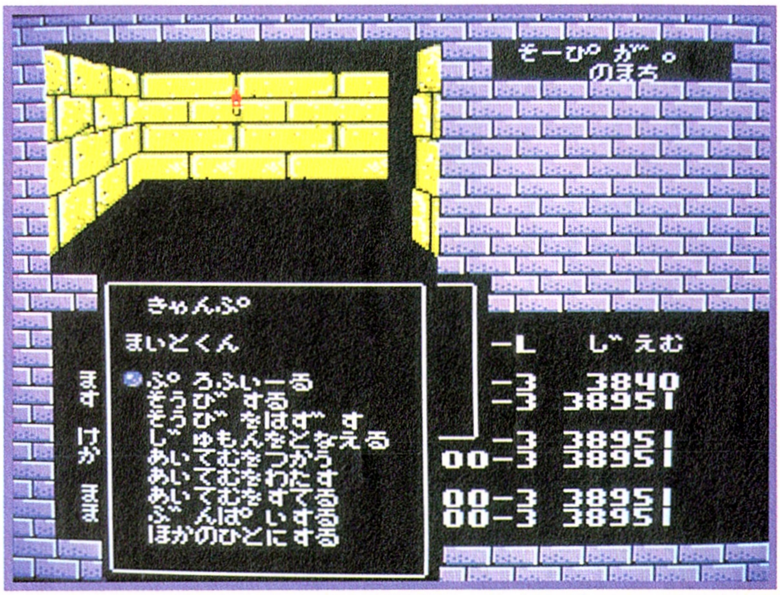
ちなみにアイテム、武器は合計255種、魔法は94種ある。

▼キャンプ→プロフィールのコマンドで各キャラのステータスが表示される。解りにくいかな





▶キャラクターメイキング中。職業(6種)、種族(5種)、善意の属性(善、中立、悪)、性別(男、女)を決め、名前をつけよう



▲コマンドの数は多いが、すぐに慣れるはず。必要になれば意外と簡単に覚えるものなのよね

M&Mの魔法の数々(抜すい)

◆魔法使い系の呪文(47種)

炎の矢(LV1)	炎の矢をぶつける
催眠術(LV2)	敵1匹を行動不能にする
空中浮遊(LV2)	空中に浮き上がって罠を避ける
稲妻(LV2)	出現した敵のうち、3匹に稲妻を落とす
強酸の矢(LV4)	酸の矢を放つ
精神錯乱(LV4)	敵1匹の精神を錯乱させ、戦闘不能にする
ガードドック(LV4)	敵の奇襲を防ぐ番犬を出現させ、守らせる
時間を歪める(LV4)	戦場から逃げ出す
魔法の拡散(LV5)	敵、味方双方のすべての魔法の効力を消す
死の指定(LV5)	1匹の敵をHPにかかわらず殺す
踊る剣(LV6)	踊る剣が敵全員に大きなダメージを与える
魔力の回復(LV6)	魔力を失った魔法アイテムを再生させる
品物の複製(LV7)	アイテムを複製する
メテオシャワー(LV7)	いん石を降らせる。地表でのみ有効
七色の光(LV7)	???

◆僧侶系の呪文(47種)

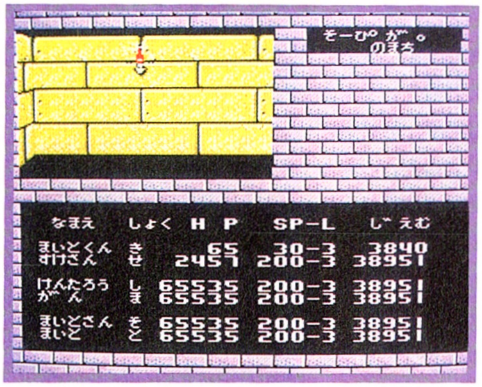
強力な治療(LV1)	レベル6以下での最強の回復呪文
土へ戻す(LV1)	「生きている死体(アンデッド)」モンスターを土に戻す
苦痛(LV2)	敵1匹に苦痛を与え生命力を奪ってしまう
暗示(LV2)	敵1匹の攻撃を封じこめる
食料を生み出す(LV3)	6個の食料(6人パーティだから1回分)を生み出す
長持ちする光(LV3)	20歩移動する間のみ周りを照らす
酸からの防御(LV4)	酸が降る洞窟を安全に歩くための魔法
地上への転送(LV4)	地下から一瞬のうちに地上へ移動する
昆虫の大群(LV5)	昆虫の大群を操り、敵を襲わせる。地上でのみ有効
魔法の消去(LV5)	敵、味方双方の魔法の効果をすべて消し去る
月の光(LV6)	???
若返り(LV6)	老化魔法をかけられた仲間を回復する
神の仲裁(LV7)	???
聖なる言葉(LV7)	???
太陽光線(LV7)	???

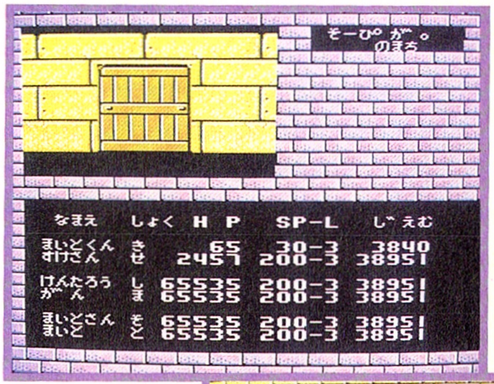
※開発中の画面のため、コマンド等は変更になる場合があります。

Field すべてのフィールドが3Dで表示される

M&Mの数ある特徴の中でも特筆すべきことは、フィールドがすべて3Dで展開していくということ。これまでにも3Dだけで構成されたRPGは多かったが（と言うよりもほとんど3Dは3Dだけで完結していた）これらは迷宮の中だけで繰り広げられる冒険だった。ウィザードリィ、女神転生、ディープダンジョン……。M&Mはそれらの迷宮内完結型3Dとは一味違う、屋外での3D表示を実現しているのだ。街、地下迷宮、森林、雪と氷の山など、16×16で構成されるエリアが20以上も用意されているのだ。これらの広いマップ内をくまなく歩き回り、クエストをこなしていく。まさしくM&Mは新機軸のかたまり、と言って差し支えないゲームだろう。

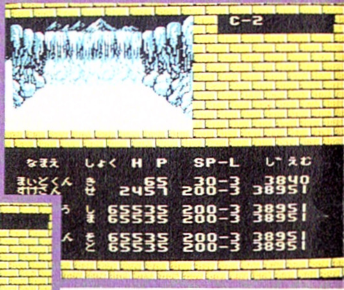
右にいくつかのエリアを紹介しておく。グラフィックもかなりキレイであり、3Dのわずらわしさを忘れさせてくれる。



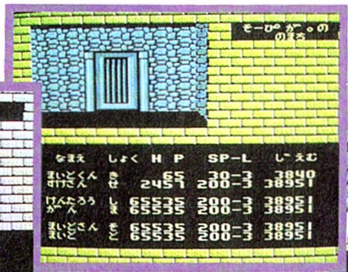


▲灯かりのローソクが1本…。はて、何があるのだろうか？

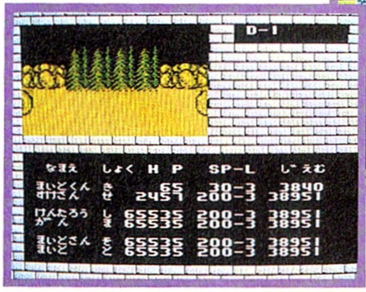
◀扉の奥は店？ それとも敵の巣？ 期待をこめて中へ入ろう

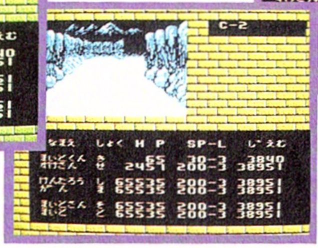


▶向こうに見える山の形で東西南北が解かる。確認を怠るな



▼これはソービガルの地下迷宮。青い壁が不気味さをかき立てる



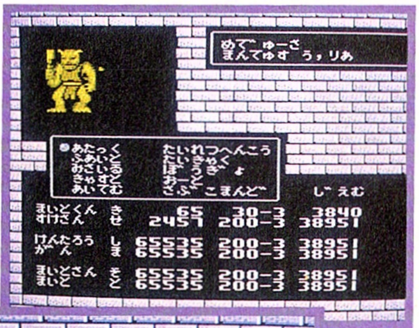


◀森林地帯だ。どこに何があるのか、マップをチェックしよう。エリアナンバーは右上に表示

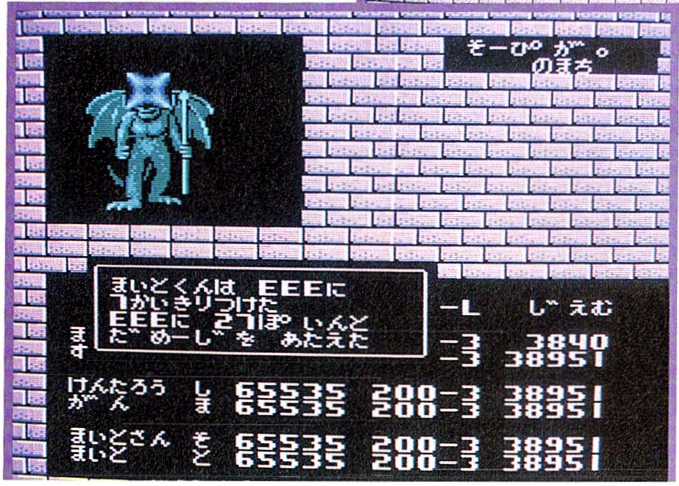
◀氷と雪に囲まれた山の中。周囲に気をつけながら歩き進んでいこう

Battle さまざまな手段を使い、力を合わせ敵を退治せよ

戦闘システムは既製のものとさほど変わりはない。まず敵が現れたら交渉することから始まる。「立ち去る」ことや「買収」して戦わずに済ませる方法もある。交渉が決裂するか最初から交渉を拒否すると戦闘に入る。6人のメンバーひとりひとりの攻撃方法を決定すればOK。武器や魔法で攻撃するのだ。面倒な場合はオートモードで勝手に戦わせるということもできるのだ。



▲まずは6人全員のコマンドを決める。どうするか？



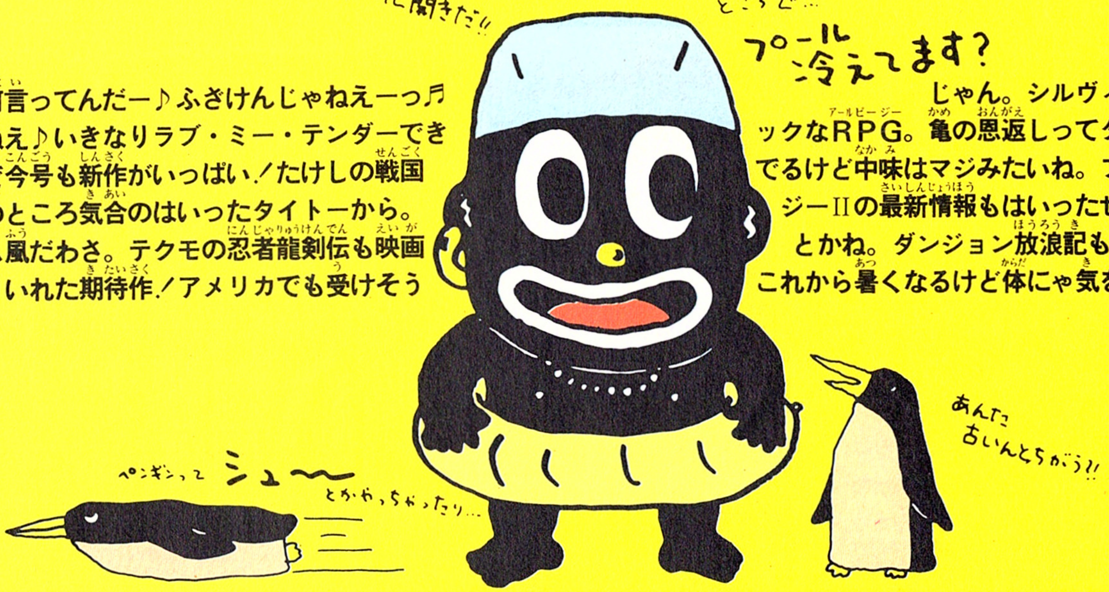
◀敵の性質、攻撃パターンによって最適な攻撃方法を決めよう



THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE 1988

NEW SOFT STREET

イエイッ！何言ってんだー♪ふざけんじゃねえ一っ♬核などいらねえ♪いきなりラブ・ミー・テンダーできめたところで今号も新作がいっぱい！たけしの戦国風雲児はこのところ気合のはいったタイトーから。ボードゲーム風だわさ。テクモの忍者龍剣伝も映画的手法をとりいれた期待作！アメリカでも受けそうじゃん。シルヴィアーナはロマンチックなRPG。亀の恩返しってタイトルはぶっとんでるけど中味はマジみたいね。ファイナルファンタジーIIの最新情報もはいったぜ。あとZOIDIIとかね。ダンジョン放浪記もけっこう面白そう。これから暑くなるけど体にゃ気をつけてウンババ！





/コナミ/9月16日/価格未定

KONAMIC SPORTS IN SEOUL

コナミックスポーツ イン ソウル



NEW SOFT STREET

もうすぐソウルオリンピック! というわけで、茶の間にいながらにしてソウルオリンピックに参加出来るという画期的(?)ゲームが発表された。ま、何はともあれ、あの懐しの名作、ハイパーオリンピックが装いも新たに復活するというのは嬉しいニュースなのだ。



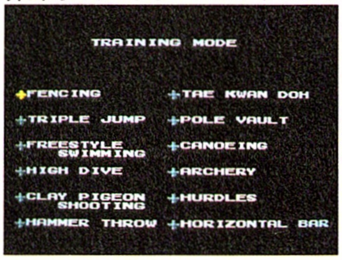
◀オリンピックモードのオープニングはなかなか雰囲気がある

オリンピック自主参加ゲーム!?なのだよ

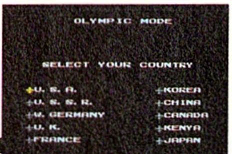
ソウルへの道は近い?!

諸君はあのハイパーオリンピックを覚えておいでかな? かって、幾多のゲーム台を血に染めながら、熱狂的ファンの圧倒的支持を受け、ファミコン移植に際しては、そのゲーム欲しさに本体を買い求めた者も多かったという名作ゲームを。このコナミックスポーツインソウルは、ハイパーオリンピックの血を引く、正統的多種目スポーツゲームなのである。なんとなくイメージしていただけたかな。

てなわけで、このゲームには13種目のスポーツと3種類のモード(トレーニング、オリンピック、バーサス)がプログラムされている。つまりコナミックスポーツインソウルは、茶の間でオリンピックに参加できる豪華幕の内弁当的スポーツゲームということなのだ。



◀トレーニングモードは12種目。この他にバーサスモードのアームレスリングが加わる



▶オリンピックモードでは10ヵ国の中から一つを選ぶ。クリアすればハングライダーで遊べる

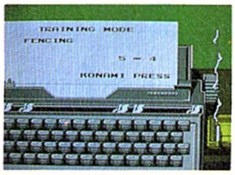


◀長丁場のオリンピックモードはパスワードコンティニュー付きだから、じっくりと戦える

お好み次第、フェンシングからアームレスリングまで13種目のスポーツ

トレーニング! そして、オリンピックへ

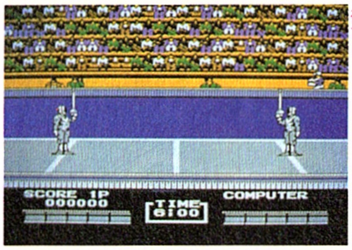
ハイパーオリンピックの血を引く、と言っても、このゲームには専用のコントローラはついていない。それどころか、ファミコン本体のパッド以外は、どんなコントローラ、ジョイスティックも対応しないのだ。Ⓐボタン連打がゲームの基本操作だけにこれはつらい。上達は指先の鍛錬にかかっているってわけなのだ。まずはトレーニングモードで練習だね。



▶ゲームの結果はしっかりとタイプで記録…いや、表示される。5対4の辛勝では、ゴールドメダリストへの道は、まだ遠い

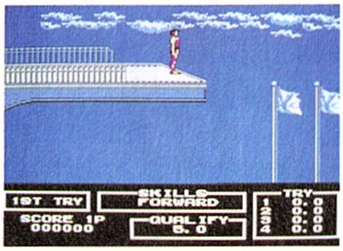


◀オリンピックモードでは選手の一人一人が紹介される。ここらへんの演出がなかなか凝っていて、楽しませてくれるんだ



フェンシング

5本先取の1セット(?)マッチ。Ⓐボタンで攻撃、Ⓑボタンで防御する



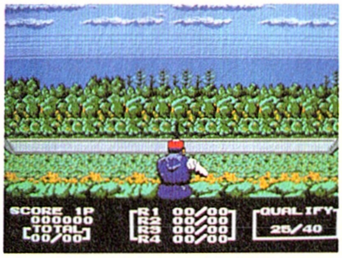
高板飛び込み

Ⓐボタンでスタイル選択、Ⓑボタンでダイブ。美しく決まった時は気持ちいいんだけど…



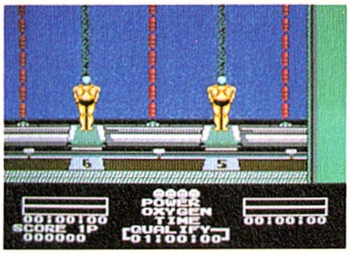
三段跳び

Ⓐボタンでパワー。連打でパワーアップする。Ⓑボタンはジャンプのタイミングと角度



クレイ射撃

Ⓑボタンで標的が発射され、✚キーで照準、Ⓐボタンで撃つ。1個の標的に対して2発撃てる



競泳自由形

Ⓐボタンがパワー、Ⓑボタンでブレス。Ⓐ、Ⓑ両方のバランスが難しいのだ



ハンマー投げ

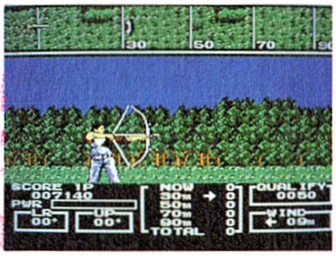
✚キーがパワー、ハンマーを回転させる。Ⓐボタンでタイミングと角度を決定する

テッコンドー



韓国の武術。Ⓐボタンでパンチ、Ⓑボタンでキック。カンフーアクションタイプのゲーム

アーチェリー



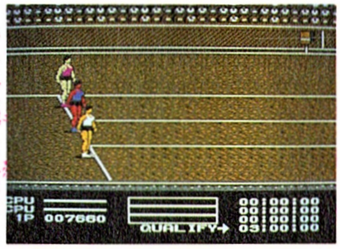
30～90m先の的を射って得点を競う。距離、風向の計算が微妙でリアリティーがある

棒高跳び



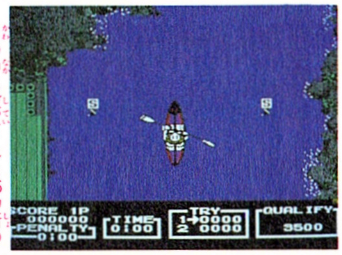
Ⓐボタンで助走、Ⓑボタンでジャンプタイミング。ポールのしなりがシブイ

ハードル



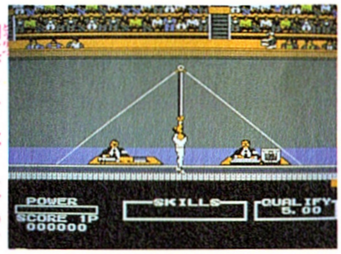
ハードルを越える姿はとても美しい。操作はⒶボタンでランニング、Ⓑボタンでジャンプ

カヌー



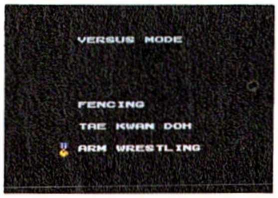
川の中に設定された16カ所のポイントを指定通りの方法で通過する。Ⓐで前進、Ⓑでバック

鉄棒



倒立、シュタルダーなどのテクニックを駆使して高得点をねらうんだけど、けっこうムズイ

指先で勝負が決まるでも、アームレスリング



◀バーサスモードは3種目。フェンシング、テッコンドー、アームレスリングだ。アームレスリングは他のモードにはない



▶ルールは簡単、ヨーイドン！でⒶボタン連打。大男だから勝てるとは限らない。キャラの泣き顔もカワイイ(?)と思う

スポーツゲームはやっぱり対戦モードが一番おもしろい。もちろん、このゲームにも対戦（バーサス）モードがあるのだ。フェンシング、テッコンドーってのは、まぁ普通、ありがちな種目。でも、アームレスリング（腕相撲）はユニーク。勝負の結果で変わるキャラの表情もなかなか良いのだ。

コナミックテニス

■コナミ　■8月19日発売
■¥3300　■ディスク

成長するキャラクター、エキサイティングモード付テニス

アイスホッケーに始まったコナミの新しいスポーツゲームシリーズ、コナミックシリーズの第2弾がこのコナミックテニス。アイスホッケーにはなかったエキサイティングモードが復活してるのがウレシイね。

ゲームモードはトーナメント、VS、エキサイティングの3種類。トーナメントモードやVSモードで選手を育て、エキサイティングモードで他のディスクで育てられた選手と対戦するってわけだ。

ゲームには、それぞれ違った性格を持つ8チームが設定されている。まず、自分のチームを選ぶことからオリジナルキャラ作りは始まるんだ。チームを選んだら次は試合、トーナメントモードとVSモードでは試合に勝つとボーナスポイントが得られる。そのポイントを設定された能力、①サーブ力　②ストロークカ　③スタミナ　④サーブのコントロールカ　⑤フットワークのいずれかに与える事でキャラは強化されるシステムになってるんだ。自慢のキャラが育ったら、エキサイティングモードを使って、友だちと大テニス大会ってのが正しい遊び方かな。



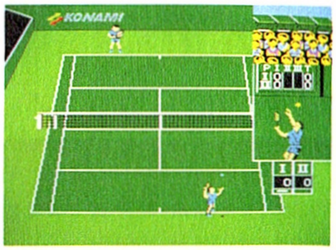
◀他のゲームディスクで育てたキャラと試合ができるエキサイティングモード付きなのだ



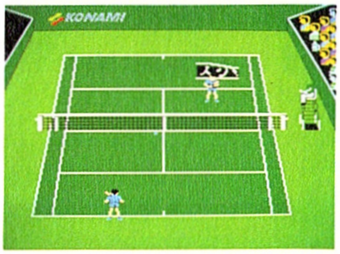
▶8チームにはそれぞれ特徴がある。ワイワイコナミは足が速いチームなのだ



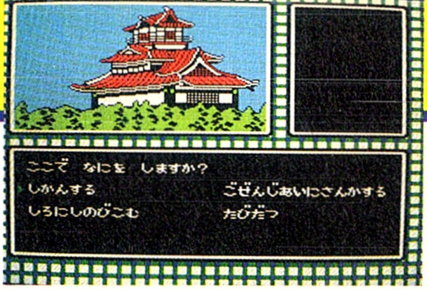
◀1チームには4人の選手がいる。選手にもそれぞれ特徴がある。つまり8(チーム)×4(人)＝32(種)の設定(特徴)が用意されてるのだ



◀コートはちょっと小さく感じるが、サーブ時には、サーバーは拡大画面で見れる



◀リターンが決まった。フォアハンド、バックハンドの選択は自動的に行われる



TAKESHI'S SENGOKUFUUNJI

たけしの戦国風雲児



NEW SOFT STREET

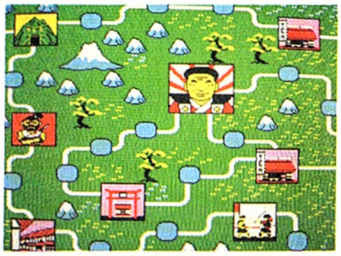
『ドラゴンボール』『桃太郎電鉄』『源平討魔伝』など、有名どころの人気ゲームが次々とボードゲームの手法を取り入れていく。その秘密はなぜか？ を探るのは、またにするとして『たけしの戦国風雲児』もボードゲーム的なのだ。こりゃ、何かあるぜ。きっと。

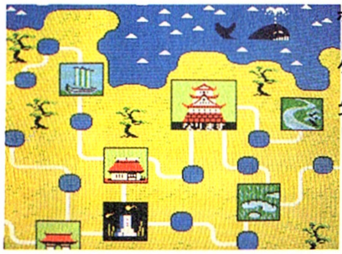


今度のたけしはボードゲームになったんだ

笑えてマジメなゲームだ

『たけしの戦国風雲児』。あのＴＶ番組のハチャメチャなギャグのセンスはそのままに、ゲームとしてのバランス感覚もきちんと整えた、そんなゲームになっているようだ。遊び方（シナリオ）の種類も下の表のように豊富。1～4人でプレイできる。





◀一昨年発売された『たけしの挑戦状』とこのゲームは全くの別モノと考えてよい。左の写真は〝サイコロウインドウ〟と呼ばれる画面モードで、これがゲーム進行の中心になるんだ。ね、ボードゲームでしょ。

ゲームの舞台は、とってもカラフルでビューティフルな日本!!

1人で、大人数で…たけし軍団と遊ぼう

サイコロウインドウで自分の駒を移動させたら、そこで待ち受けているのは悲喜こもごもの大量なイベント。その結果によって、あらかじめ設定された「金」「カード」「体力」が変動するのだ。

イベントのなかには、コマンド指示によるアドベンチャーゲーム式のものがあるかと思えば、ゴルフをしてしまうアクションゲーム風のものもある。というわけで、ボードゲームといっても、かなり華やか。地味でチマチマした感じは全然しないのだ。たけし軍団の顔もそっくりだしね。

シナリオ設定は5つある！

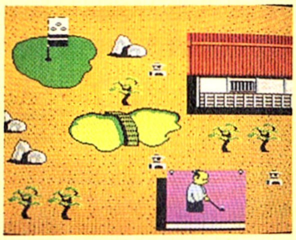
日本縦断ゲーム	北海道をふりだしに、九州まで行くゲーム。早く着けば勝ち。
仕官ゲーム	誰が一番最初に仕官できるかを競うゲーム。
大名ゲーム	誰が一番最初に大名になれるかを競うゲーム。
統一ゲーム	誰が全国を統一できるかを競うゲーム。
商人ゲーム	とにかく、誰が一番お金を貯められるかを競うゲーム。

ゲーム中、日本全国で起こるイベントの数々を紹介してみよう

そう、駒を進めたあとには、イベントがあるんだ。イベントには2種類あって、〝運〟の一発勝負で決まるものと、アクションゲームの勝ち負けで決まるものとがある。ただの双六と違って、手のこんだ内容の指示をプレイヤーに出すので、笑えるったらありゃしないぜ、コレは。



▲そしてこれはアドベンチャー画面と呼ばれるモード。ケースバイケースで行く場所を決める



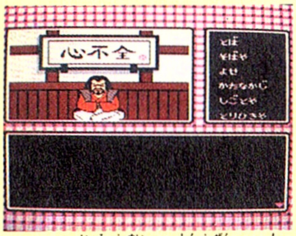
▲こちらはゴルフ。マッチプレーをして勝つとお金がもらえる。ま、ひとつのチャンス到来



▲誰かと思えば、彼、お坊さん。どれを選ぶかによってお金が変動する



▲どひゃっー。山賊が出てきた。剣術バトルアクションになることも



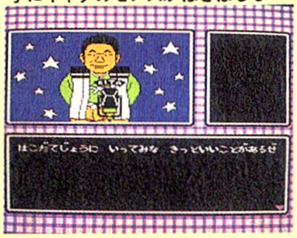
▲とゆー意味不明の「心不全」の文字にギャグのセンスがほとばしる



▲ハイ、こちらは神社のイベント。吉とでるか凶とでるかは運次第



▲峠の茶屋にて。いきなりだきつくと……何が起こるんだろう



▲そして、たけしはこんなヒントをくれるのだが、信じていいのかな？



／テクモ／12月発売予定／価格未定

NINJA RYUKENDEN

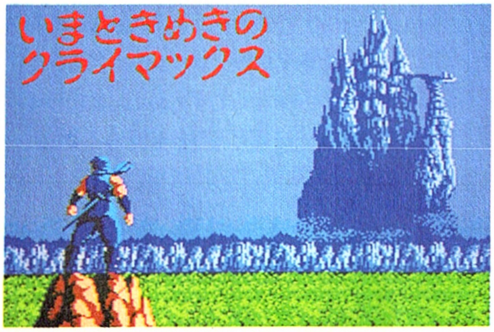
忍者龍剣伝



NEW SOFT STREET

『キャプテン翼』のパッケージに、TECMO THEATER VOL.1と書かれているのを知っているかな？ そう、THEATER（シアター）とは、劇場のこと。見て楽しむゲームをつくる、というテクモのこだわりの現われだろう。そして生まれたのが『忍者龍剣伝』。

ストーリー性を重視したアクションゲーム



限りなく映画に近い。だから感動も違う。

敵を倒す、面をクリアする、だけでは満足できないアンチアクションゲーム派諸君。"シネディスプレイ"なのである。

映画のカメラワークや音響効果をゲームに取り入れて、強烈にストーリーを感じさせる、そんなアクションゲームなのである。

伝家の宝刀"龍剣"を手に、アメリカへ…

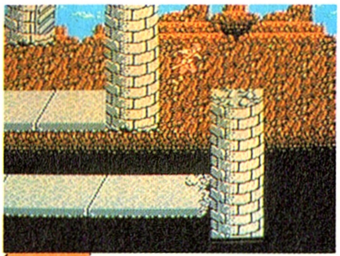
そして目配りのきいたアクションシーンへ。

このゲームは全6ステージのアクション面と、その前後に挿入されたシネマディスプレイとで構成されている。つまり各ステージごとの戦闘の動機と目的をプレイヤーに明解にわからそう、そして感情移入してもらおうというのが狙いだ。

舞台は現代のアメリカ。殺された父の復讐に燃える少年が、ハヤブサ家直伝の名刀「龍剣」を武器に戦いは始まる。さて、この後は…



▲さすが生ける戦闘マシン、忍者だけあってジャンプ能力は相当なもの。画面の上から下まで、くまなく忍者は飛びまわる。小気味いいほどに



◀画面構成の基本は横スクロール。それに加えて、タテ方向の画面切り替えがあるんだ



◀二重スクロールする背景に、忍者が映える。ここはアメリカ、「死の谷」。通称"デスバレー"と呼ばれている

NINJA

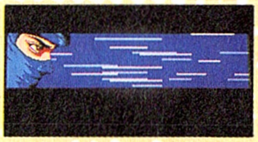


◀そしてアクション面をクリアしたら、次のストーリーをこんなシネマディスプレイで見せてくれる。ジャングルへ

まるで映画のようだからシネマディスプレイ



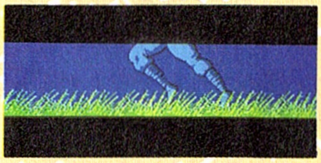
◀さあ忍者の戦いの始まり。カチン！



◀駆ける。忍者は駆ける。風のように速く。そして、静かに……



◀闇をも照らす鋭い眼光が、今また「キッ」と見開く。もちろん音もなく



◀シャッシャッ——。忍者は走る



◀ハヤブサ家に伝わる龍剣とは、こんな形をしている。その紋様たるや風格に満ち満ちて…



◀主人公の父、ジョウの旧友のウォルター・スミス氏。人生の年輪を感じさせる男だ



▶そして、リュウは誓った。殺された父のかたきを討つことを。きっと。



◀だが現れたるは謎の女。国籍不明。敵か味方か？

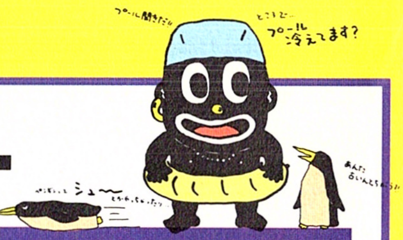
※上の写真は編集部の想像で配置してみました



O／パック・イン・ビデオ／8月10日発売／¥3500／両面

SILVIANA

シルヴィアーナ



NEW SOFT STREET

「ランボー」に「プレデター」と力強い男性キャラクターソフトで話題を呼んだ、パック・イン・ビデオの第3弾は、一転してカワイイ女の子「シルヴィアーナ」が主人公。しかも、初のディスクソフトなのだ。

久しぶりの女の子主人公のRPGなのだ！

お母さんを助けるために旅立つシルヴィアーナ

“愛いっぱいの冒険者”のサブタイトル通り主人公「シルヴィアーナ」は、お母さん思いのやさしい女の子。町外れの丘の上で、お母さんと暮らしていたんだ。そのお母さんが、ある日突然、不治の病にかかってしまった。シルヴィアーナの必死の看病にもかかわらずお母さんは一向に良くならない。そして、町の長老から、その病気を治す事のできる人がいることを教えられたシルヴィアーナは…。

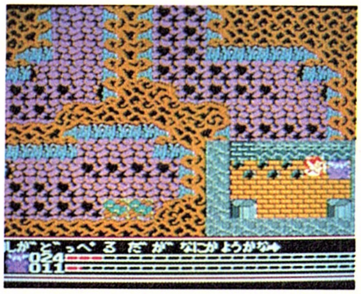
ゲームは、シルヴィアーナが、お母さんに薬をもらってくることを約束して、旅立つところから始まる。最初から若干の装備は身につけているものの、たった一人で旅立つシルヴィアーナ。これも愛するお母さんのためなのだ。次々と襲ってくる敵と戦いながら、店で武器をそろえ、まず会わなければならないのが、ミスター・ドッペルだ。彼に会えば“くすり”についての手がかりがもらえるはず。そこからまた、新たな冒険がスタートするのだ。久しぶりに、女の子が主人公のRPGだね。



◀家を出て北西へ。左に見えるのが店。敵の攻撃を避けながら進め!!



◀ここがシルヴィアーナの家。ゲームはここからスタートだ!



◀ドッペル氏の住む洞窟へ。最初に重要なヒントをくれるのがカレだ

Hit and Awayで攻撃だ!!

草原、洞窟、塔と、いたるところで出現する敵キャラたち。戦う意志がある時は、体当たり攻撃だ。この時半キャラ分ずらしておくのが、ポイント。こちらのダメージが少なくてすむんだ。敵のライフメーターを見て戦うかを決めようね。



◀画面下のメーターは、上が敵、下がシルヴィアーナのライフだ



◀敵を倒すと落としものが…。でも「何も入っていない」ことも

会話ができるキャラでは…

会話ができるキャラにぶつかった場合には、画面下にメッセージが出る。重要なヒントもあるのでお見逃しなく。

草原 そうげん



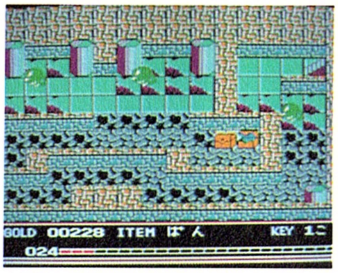
▲家～洞窟～塔～店の移動はここを通って。あちこちから敵が出現する。体当たりだ!!

洞窟 どうくつ



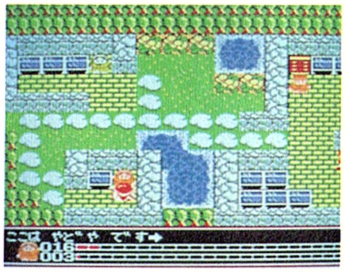
▲宝箱があったり、重要なヒントをくれる人がいたり。敵もいっぱいいるけどね

塔 とう



▲塔にもいくつかの謎が。敵もだいぶ強くなっているので、パンをたくさんもってね

店 みせ



▲宿屋・道具屋・武器屋・防具屋が揃っている。防具はかなり高いけどね

亀の恩返し

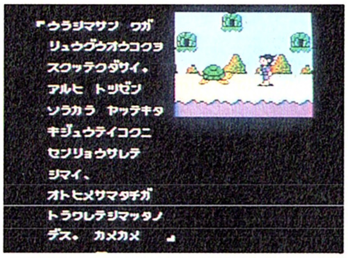
■ハドソン　■8月26日発売予定
■¥5500　■カセット

「亀の恩返し」って言葉を聞けば誰でも浦島太郎を連想すると思う。そう、このゲームはあの太郎さんとフカーイ?関係があるのである。実はゲームの主人公、ケン・ウラシマは浦島太郎の子孫なのであります。ご先祖様と同じようにケン・ウラシマがカメを助けたことから物語は始まる。



◀宇宙に雲がたなびくっていうのがスゴイ。タイトルロゴもどことなく古典してるね

機獣帝国を倒し、竜宮王国に平和を取り戻せ!!



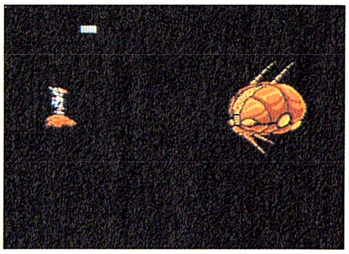
◀超能力を持つケン・ウラシマは機獣帝国に捕われた6人のオトヒメの救出をカメから頼み込まれてしまったのだ



◀アイテムを取ればサイボーグ獣に乗れる。[S]・スピードカプセルを取るたびに（最高3回）スピードアップできるのだ



◀アイテムの入手やステージクリアのためのヒントメッセージは見逃せないぞ。アクションだけのゲームじゃないんだからね



◀ケン・ウラシマは通常カメに乗って移動するのだ。右側の不気味な奴が第一機械城のボス、グレインキャニアだ

ゲームはアクション面＋シューティング面で構成されるアクション＆シューティングゲーム。もちろん、アドベンチャー的な要素もきっちりと盛込まれているから、アクションテクニックだけじゃクリアは無理。この夏、期待のHOT！ゲームなのである。

VIVA Las Vegas

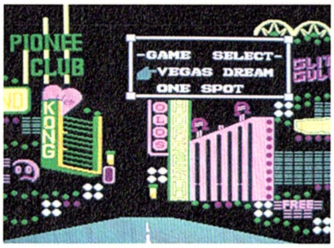
■EPIC/SONY RECORDS
■9月22日発売　■¥5900　■カセット

ギャンブル好きには堪えられないゲームの登場だ。しかも「SPOT GAME」と「VEGAS DREAM」の2つのモードが楽しめる。「SPOT GAME」ではブラックジャック・ルーレット・スロットマシーン・キノの4つの中から1つを選択してプレイする。「VEGAS DREAM」では700ドルをもとでに、同様のギャンブルでお金を稼ぎ1000万ドルを目指すのだ。しかも、途中いろいろなアクシデントがあって、本当にラスベガスにいるような気分を味わえるってわけ。どちらも4人までの登録が可能。



◀ブラックジャックでの1シーン。本場のラスベガスの雰囲気がよく出ているね（行ったことないけど…）

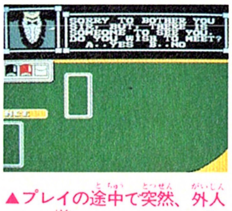
ラスベガスのカジノ気分をFCで味わおう!!



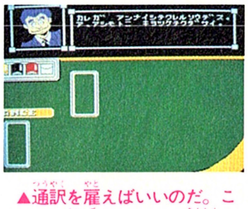
◀2つのモードをセレクト。「VEGAS DREAM」では4つのギャンブル場を転々としながら、1週間（セーブ1回で1日）でミリオンボーイ（ガール）になる



▶どちらのモードを選んでも、この4つのゲームからセレクトできる。それぞれのイメージにあったグラフィックも楽しみの1つだね

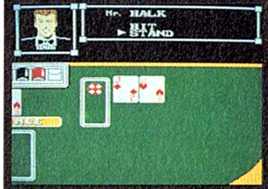


▲プレイの途中で突然、外人さんが話しかけてくる。「VEGASDREAM」での1シーンだけど、こんなときは…



▲通訳を雇えばいいのだ。これなら英語がダメでも安心。でも、通訳料を取られちゃうので、無視しちゃっても……

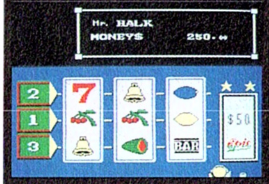
4つのギャンブルで大儲け!!



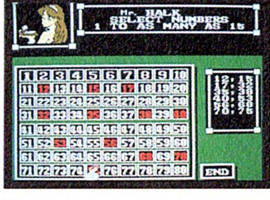
ブラックジャック。賭け金は1ドルから。対戦相手は一人だが、なかなか手強い



ルーレット。賭け金と賭ける場所を決めて、Bボタンでルーレットスタート



スロットマシーン。50ドル単位で、真ん中・上・下と3ヶ所賭けられる



キノ。80の数字の中から好きな数字を選ぶ。半分以上同じ数字が選ばれると…

ファイナルファンタジーII

■スクウェア　■12月発売予定
■価格未定　■カセット

飛空艇健在！　新対話システムで会話が広がる!!

昨年末、No.1人気ソフトとなったRPG「ファイナルファンタジー」の第2弾、「ファイナルファンタジーII」の最新情報だ。素直なストーリー展開、細部まで行き届いたグラフィックの美しさ、飛空艇のアイデアが、大きな魅力だった前作。「II」では、これらに加えて、新・対話システム"WMS"を採用し、今までの、一方的な会話、情報収集から一歩進んで、プレイヤーサイドが会話の主導権を握ることができるようになるという。（詳しくは追ってお知らせします）



スタッフは前作同様キャラクターデザイン・天野喜孝、シナリオライター・寺田憲史、プログラマー・ナーシ・ジベリの3氏。ファン待望の1作。前人気も上々だ。



▲天野喜孝氏のイラスト。これぞ、真の勇者の姿だ

ダンジョン放浪記

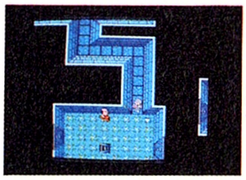
■アスキー　■11〜12月発売予定
■価格未定　■カセット

ダンジョンゲームの真髄ここにありっ！

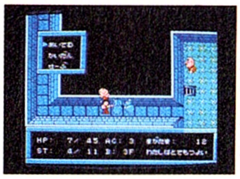
ゲームをやるたびにダンジョンが作られていく画期的なRPG「ダンジョン放浪記」。

ストーリーは宗教団体マンドレークの入団テストで地下深いダンジョンから『セフィロスの木』を取ってくるという一風変わったもの。当然のごとく地下には変な魔物たちがウヨウヨいるし、それを取ってくるまで帰れない過酷なゲーム仕立てになっている。

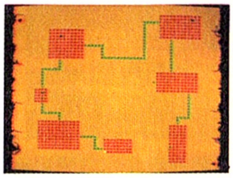
一度ゲームをクリアしても、また違ったダンジョンで遊ぶことができるからいつまでも楽しめるゲームだね。



◀地下迷宮の中。モンスターをかわせ



◀ウィンドウを開いて現在の状態が見られる



◀地下○階の全体マップ。いままで歩いた部屋だけが画面に表示されるのだ

ZOIDS2 ゼネバスの逆襲

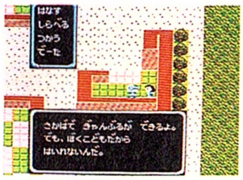
■東芝EMI　■12月上旬発売予定
■¥5900　■カセット

新たに人間登場！　パワーアップしたゾイドの世界!!

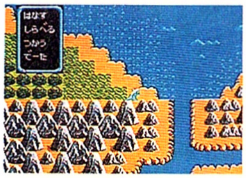
前作、「中央大陸の戦い」で壮絶な戦いをくり返し、中央大陸から追放されたゼネバスがパワーアップして帰ってきた。その名も「ZOIDS2ゼネバスの逆襲」だ。RPGにAC、AVのシーンも盛り込んだ相変わらずの欲張りゲームで、さらに今回は、横32面、縦24面のメイン・マップに、街・迷宮などを加えて、1000面以上の壮大なマップが用意されており、登場ゾイド、強化パーツ、特殊アイテムとともに充実した。最大の特徴は、ゾイドとそれを操縦する人間が独立したこと、戦闘シーンで空中戦が可能になったことなど。バッテリー・バックアップが付いたのもウレシイね。



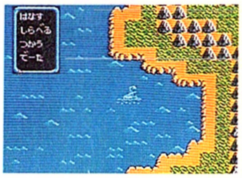
◀ヘリック大統領に中央大陸から追われた、ゼネバス皇帝。今、逆襲の時が来た!!



◀街の中ではゾイドを降りて情報収集だ



◀広大なマップ上を、「アロザウラー」で移動。レベルが上がればさらに強硬なゾイドに



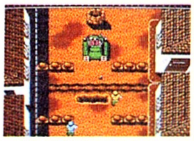
◀海上移動は「ウルトラザウルス」がグッド

ゲバラ

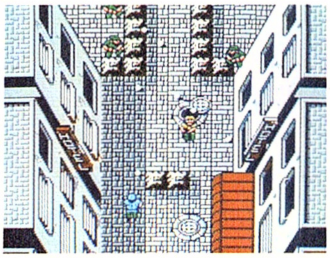
■SNK　■発売日未定
■価格未定　■カセット

ゲバラとカストロが実名で登場、革命ソフトだ！

「ゲバラ」は「怒」と同じタイプの戦闘シューティングゲーム。主人公は、1956年キューバの独裁政権を倒すべく立ちあがった若者ゲバラで、2Pは仲間のカストロを操作するんだ。機関銃、手投げ弾などを使いわけながら敵を倒し、ジャングル。都市を突破する。目指すは独裁者、バティスタ大統領の宮殿だ！独裁政権を倒せるか!?



▲敵の戦車が攻めてきた！見かけは同じだけど、火炎攻撃型の戦車と砲弾攻撃型の戦車があるんだ



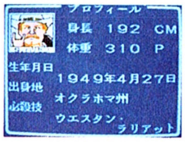
◀1Pはゲバラ（青いキャラ）2Pはカストロ（黄）を操作。二人で協力して独裁者を倒すのだ。こんな雑魚兵士にやられている場合ではない！

スーパースタープロレスリング(仮題)

■日本物産 ■11月中旬発売予定
■¥5500(予価) ■カセット

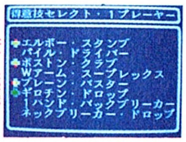
力道山やシャープ兄弟からもう30年。

プロレスファンお待ちかねの「スーパースタープロレスリング」。このゲームでは13人の内外人気レスラーからプレイヤーが自由にレスラー選択。それぞれのレスラーによって異なる８つの技から一つの技を決めてかけるなんてことができてしまうのだ。コンピュータ相手のシングルマッチはもちろんタッグマッチも可能。もちろん友達を相手に思う存分試合もできるぞ。テレビ中継のような画面構成も迫力ものだぜ。



◀レスラーのプロフィール画面ね


◀13人の登場レスラーたち



◀得意技のセレクト画面


場外乱闘だね、これは

コブラコマンド

■データイースト ■10月発売
■価格未定 ■カセット

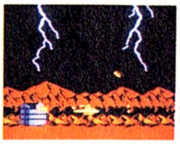
残された108人の味方を救い出せ！

戦争終了後、残された108人の味方を救出するために派遣されたモーゼ。全６ステージにわたって繰り広げられるシューティングゲームだ。モーゼの乗り物はヘリコプター。使える武器はガンとミサイル。もちろんパワーアップしてくれるのだ。


◀海原を飛ぶヘリコプター。戦いの始まりだ

敵は戦闘機や戦車、戦艦など手強いヤツも多いが、キミの頭脳と腕で戦いぬいてくれ！




◀コマンド表示画面と戦闘シーン。迫力のある画面だ

ドナルドダック

■コトブキシステム ■9月上旬発売
■¥5800 ■カセット

ドナルドダック・イン・イタリアだね。

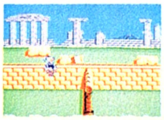
ディズニーの人気キャラ、ドナルド・ダックがファミコンになる。ほのぼのアクションという感じで６つのゲームが入っている。

くつを投げたり、船からのおとしっこ、ピザをはこんだりとさながら町の中のオリンピックといったところ。もちろん２人でもできるので友達と競えばさらに楽しい。気軽にできるゲームなのです。



◀６つの中から好きなゲームを選べる。








◀袋に入ってピョンピョン飛んだり、ホッピングで競走したり川とびなんて言うのもある。ゲーム終了時に記録が出るのだ

JOY & MIKEの［ファミコン地獄耳］

ナムコの次回作、期待しようぜいっ！

あ、あつい、熱い、あっつい、アッヂィ～ッ！ わたしゃ夏は嫌いじゃ。諸君、私あてのお中元はまだ受け付け中、エアコンか氷あずきにしてくれぇ。

も一、いじましいなぁ。早めに仕事おわらせて、ニューオータニのプールでもおごってよ。

……まず、ネタの１。ナムコの新作の噂じゃ。「カイの冒険」「ファイナルラップ」「源平討魔伝」と話題作が出揃って、さてその次にひかえしは……。

……ひ、ひかえしは？

なんと、ファンタジーアドベンチャーのゲームが出るらしい。

ひゃあっ！ 去年の「女神転生」クラスのやつだといいなぁ。とにかくナムコはＦＣの王様（ヨイショ！）期待できそうなのは確かだね。

あとは業界ネタになるんじゃが、スーマリ３に始まって、ビッグタイトルのゲームがのきなみ発売が遅れておる。

例のアメリカ版ＦＣ大ヒットの余波が原因だよね。工場のラインがいっぱいで、なかなか国内のロムを作るゆとりがないっていう……。

そのとーり。そのせいで秋頃発売予定だったゲームが来年になったりとかっていうケースがガンガン出てきておる。もうゲームは完成しておる、というのにだ。

それってないよなぁ。それだったら情報だけでも先に流して欲しいよね。お願い、各メーカーの広報担当様!!

SCHEDULE 新作スケジュール表

fami-com

7・8月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
7月14日	C	スーパーブラックオニキス	ビー・ビー・エス	¥5900
7月15日	C	伝説の騎士エルロンド	ジャレコ	¥5500
7月15日	C	じゃリン子チエ	コナミ	¥5800
7月15日	C	ベストプレープロ野球	アスキー	¥5500
7月20日	C	ヒットラーの復活	カプコン	¥5900
7月22日	C	カイの冒険ザ・クエスト・オブ・カイ	ナムコ	¥3900
7月22日	D	コナミック アイスホッケー	コナミ	¥3300
7月22日	D	カラテチャンプ	データイースト	¥3300
7月22日	C	カケフくんのジャンプ天国スピード地獄	ビック東海	¥5300
7月26日	C	レインボーアイランド	タイトー	¥5500
7月26日	C	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン	¥5800
7月27日	C	めぞん一刻	ボーステック	¥5900(予)
7月29日	C	三国志・中原の覇者	ナムコ	¥6900(予)
7月29日	C	グレートタンク	SNK	¥5500
7月29日	C	飛龍の拳II・ドラゴンの翼	カルチャーブレーン	¥5500
7月29日	D	ラジカルボンバー地雷くん	ジャレコ	¥3200
7月29日	C	水戸黄門2・世界漫遊記	サン電子	¥5500
7月30日	C	スーパーリアルベースボール'88	バップ	¥5500
8月3日	C	太陽の神殿	東京書籍	¥5900
8月5日	D	爆闘士パットンくん	ソフトプロ	¥2980
8月8日	C	エッガーランド・迷宮の復活	ハル研究所	¥5600
8月9日	C	ファイナルラップ	ナムコ	¥5200
8月10日	C	ザ・マネーゲーム	ソフエル	¥5900
8月10日	D	シルヴィアーナ	パック・イン・ビデオ	¥3300
8月10日	C	燃えろ!!プロ野球'88決定版	ジャレコ	¥5800
8月12日	C	ファミコンウォーズ	任天堂	¥5500
8月12日	C	サッカーリーグウィナーズカップ	データイースト	¥5800
8月12日	C	マッド・シティ	コナミ	¥5500
8月19日	D	コナミック テニス	コナミ	¥3300
8月19日(予)	C	不如帰	アイレム	¥6500(予)
8月26日	C	イース	ビクター音楽産業	¥6200
8月上旬	C	ドラゴンボール大魔王復活	バンダイ	¥5800
8月中旬	C	スーパーピンボール	ココナッツジャパン	¥5800
8月中旬	C	闘将!!拉麺男	新正工業・バンダイ	¥5800
8月中旬	D	ビッグチャレンジ柔道選手権	ジャレコ	¥3200
8月下旬	C	スーパーダイナミックスバドミントン	バップ	¥4900
8月下旬	C	ファンタジーゾーン2	サン電子	¥5500
8月下旬	C	マニアック マンション	ジャレコ	¥5500
8月下旬	C	ファミコン名人戦	SNK	¥5900

9・10・11月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
9月2日	D	魔塔の崩壊	ポニーキャニオン	¥3000
9月16日	C	霊幻道士	ポニーキャニオン	¥5900
9月16日	C	コナミック スポーツ イン ソウル	コナミ	未定
9月22日	C	VIVA Las Vegas	EPIC/SONY RECORDS	¥5900
9月26日	C	亀の恩返し	ハドソン	¥5500
9月27日	C	THE 8 EYES	セタ	¥5800
9月上旬	C	ドナルドダック	コトブキシステム	¥5800(予)
9月下旬	D	キック&ラン	タイトー	¥3300(予)
9月下旬	C	ゲバラ	SNK	未定
9月下旬	C	大戦略	ボーステック	未定
9月下旬	C	ナイトライダー	パック・イン・ビデオ	未定
9月下旬	C	源平討魔伝	ナムコ	¥4900
9月	C	ストライダー飛龍	カプコン	未定
9月	D	ウルトラマン倶楽部	バンダイ	¥3300(予)
9月	C	燃えろ!!プロバスケット	ジャレコ	未定
9月	C	坂本龍馬	東芝EMI	¥5900
10月7日	C	孔雀王	ポニーキャニオン	¥5800
10月上旬	C	Might and Magic	学研	¥5900
10月上旬	C	コブラ・コマンド(仮称)	データイースト	未定
10月中旬	C	アメリカ大統領選挙	ヘクト	未定
10月中旬	C	スペースハリアー	タカラ	¥5600
10月下旬	C	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	未定
10月下旬	D	探偵 神宮寺三郎 III 前編(仮称)	データイースト	未定
10月下旬	C	明治維新	ユース	未定
10月	C	三国志	光栄	未定
10月	C	たけしの戦国風雲児	タイトー	¥5900(予)
10月	C	小公子セディ	フジテレビ	¥5900
10月	C	西村京太郎のブルートレイン殺人事件	アイレム	未定
10月	D	じゃあまん探偵団魔隣組	バンダイ	¥3300(予)
10月	FT	風雲たけし城2	バンダイ	¥4900(予)
10月	C	エイリアンシンドローム	サン電子	未定
11月19日	C	帰ってきた軍人将棋なんやそれ	ソフエル	¥5300(予)
11月上旬	D	探偵 神宮寺三郎 III 後編(仮称)	データイースト	未定
11月中旬	C	スーパースタープロレスリング(仮称)	日本物産	未定
11月中旬	C	桃太郎電鉄	ハドソン	未定
11月下旬	C	デ ジャブ	コトブキシステム	未定
11月下旬	C	サンダーバード	パックインビデオ	未定
11月下旬	C	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	アスミック	¥5900
11月下旬	C	ワールドグランプリ POLE TO FINISH	データイースト	¥5800
11月	C	東方見文録	ナツメ	¥5500(予)
11月	C	プロ野球?殺人事件	カプコン	未定
11月	D	デイメイズ	タイトー	未定
11月	C	西遊記ワールド	ジャレコ	未定
11月	C	突然マッチョマン	ビック東海	未定

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	レプリカート	書きかえ中	覇悪怒組	書きかえ中	亜空戦記ライジン	9月9日	コナミックアイスホッケー
書きかえ中	エキサイティングサッカー	書きかえ中	ワードナの森	書きかえ中	ムーンボールマジック		
書きかえ中	ヌーイーゼン	書きかえ中	仮面ライダーBLACK	7月19日	ドンキーコングJr.		
書きかえ中	3Dホットラリー	書きかえ中	風雲少林拳2	8月10日	谷川浩司の将棋指南II詰将棋		
書きかえ中	アスピック	書きかえ中	ぼくってウパ	8月19日	ファイヤーロック		
書きかえ中	ナゾラーランド第3号	書きかえ中	ファミコン探偵倶楽部(後編)	8月19日	リサの妖精伝説		
書きかえ中	ファミコン探偵倶楽部(前編)	書きかえ中	ファイナルコマンド赤い要塞	9月9日	Mr. GOLD		

●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします。

12月以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
12月17日(予)	C	100万ドルキッド 幻の帝王編	ソフエル	¥5500(予)
12月上旬	C	トップライダー	バリエ	¥9800(予)
12月上旬	C	銀河英雄伝説	コトブキシステム	未定
12月上旬	C	ZOIDS2 ゼネバスの逆襲	東芝EMI	¥5900
12月上旬	C	ローラーボール	ハル研究所	¥5600
12月	C	アキラ	タイトー	未定
12月	D	なんきんのアドベンチャーゲーム	サン電子	未定
12月	C	ホーリーダイバー	アイレム	未定
12月	C	松本亨の株式必勝学2(仮称)	イマジニア	未定
12月	C	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	未定
12月	C	魔獣都市ナーガ	アイレム	未定
12月	C	赤龍王	サン電子	未定
12月	C	忍者龍剣伝	テクモ	未定
	C	百鬼夜行	ユース	¥5900
	C	ウィザードリィII	アスキー	未定
	C	ストライダー飛龍	カプコン	未定
	C	北斗の拳3(仮称)	東映動画	未定
	C	忍者らホイ!	アスキー	未定
	C	里見八犬伝	SNK	未定
	C	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	浦島次郎・エルドラード乙姫伝説	バップ	未定
	C	ファンタジー/ファンタジーII	ポーステック	未定
	C	天地を喰らう	カプコン	未定
	C	ゴジラ	東宝	¥5800
	C	メタルスレイダーグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	C	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	未定
	C	黄金バット・復活のレヂェンド	学研	¥5900
	C	メルビィルの炎・ムーランルージュ戦記	学研	¥5900
	C	かってにシロクマ(仮称)	SVI	未定
	C	SDガンダムスクランブルウォーズ2	バンダイ	未定
	C	西遊降魔録	テクノスジャパン	未定
	C	武田信玄2	ホット・ビィ	未定
	C	エアーウルフ	九娯貿易	未定
	C	ガーフィールドの1週間	トーワチキ	未定
	C	Mからの挑戦状	トーワチキ	未定
	C	ファイナルファンタジーII	スクウエア	未定
	C	トムソーヤの冒険	セタ	未定
	C	殺人倶楽部	セタ	未定
	C	ガデュリン	セタ	未定
	C	燃える/お兄さん	東宝	¥5800
	C	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	EPIC/SONY RECORDS	未定
	C	ザ・トライアスロン	ケイ・アミューズメントリース	未定
	D	うさぎの時限の盗難事件	学研	未定
	C	今夜も朝までパワフル麻雀(仮称)	デービーソフト	未定
	C	京都花の密室殺人事件	タイトー	未定
	C	究極タイガー	タイトー	未定
	C	ロックマン2	カプコン	未定
	C	マルサの女	カプコン	未定
	C	ウイロー	カプコン	未定
	C	スウィートホーム	カプコン	未定
	C	競馬シミュレーション・本命(仮称)	日本物産	未定
	C	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	未定
	C	暗黒神話	東京書籍	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
7月15日	ギャラガ'88	ナムコ	¥4900
8月中旬	プロテニスワールドコート	ナムコ	¥4900
8月下旬	魔神英雄伝ワタル	ハドソン	¥4900
8月下旬	魔境伝説	ビクター音産	¥5200(予)
9月14日	エイリアンクラッシュ	ナグザット	未定
9月23日	ガイアの紋章	NCS	¥5500
9月中旬	定吉七番(仮)	ハドソン	未定
9月下旬	ファンタジーゾーン	NECアベニュー	¥4900
10月	ダンジョンエクスプローラー(仮)	ハドソン	未定
10月	ゲートボール(仮)	ハドソン	未定
11月	ワードナの森	NECアベニュー	¥4900(予)
12月	YAKSA神武伝承	ビッグクラブ	未定
12月	スペースハリアー	NECアベニュー	未定
12月	HANY IN THE SKY(仮称)	フェイス	未定
未定	ドラゴンスピリット	ナムコ	¥5200
未定	BIGゴルフ(仮)	ハドソン	未定
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定
未定	凄ノ王(仮)	ハドソン	未定
未定	チャイニーズヒーロー	カルチャーブレーン	未定
未定	ネクタリス(仮称)	ハドソン	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
7月30日	サンダーブレード	セガ	¥5500
7月30日	め組レスキュー	セガ	¥5500
7月31日	ファイナル・バブルボブル	セガ	¥5500
8月14日	魔王ゴルベリアス	セガ	¥5500
8月28日	スポーツ・パット・サッカー	セガ	¥5500
9月3日	ダブルドラゴン	セガ	¥5500
9月10日	熱球!!甲子園	セガ	¥5500
9月23日	イース	セガ	¥5800(予)
10月	R-TYPE	セガ	¥5800(予)
10月	孔雀王	セガ	¥5800(予)
10月	ボーグマン	セガ	¥5500

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●ビック東海では「突然マッチョマン」の発売を決定。これはシューティングゲームで、日本よりアメリカの方で先に別な会社から出すそうだ。

●日本物産の「競馬シミュレーション・本命」(仮称)は発売が未定となってしまった。期待できる新趣向、新システムのゲームだっただけに全国の競馬ファンならずとも、残念なところだ。

●テクノスジャパンからくにおくん第3作目「ダウンタウン熱血物語」が来年早々に出る見込み。格闘+買い物要素がミックスしたゲームらしい。

●ケイ・アミューズメントリースの「甲子園」は、来年の"春の甲子園"が開催されるころに発売が延びてしまいました。それに変わって、水泳・自転車・マラソンがひとつになった「ザ・トライアスロン」が11月に発売される予定です。

●発売が延びていたユースの「明治維新」は2Mで発売の予定でしたが容量オーバーになってしまったため、4Mで発売されることになりそうです。

●ファン待望の「ウルティマII(?)」は来年の春ぐらいに発売されそう。

●PCエンジンに参入を発表したサリオ。第1作はアーケードゲームからの移植になるようだ。発売時期は来春3月頃。

●HANY IN THE SKY(PCエンジン用)はRPG要素のあるシューティングゲームになりそう。

CALENDAR 7/15～8/5

7 15(金)	ファミコン必勝本Vol.15発売 FSリサの妖精伝説必勝ファンブック発売 Ⓒ伝説の騎士エルロンド(ジャレコ)発売 Ⓒじゃりン子チエ(コナミ)発売 Ⓒベストプレープロ野球(アスキー)発売
16(土)	
17(日)	
18(月)	
19(火)	ⒹMr.GOLD(東映動画)発売 Ⓓドンキーコング Jr.(任天堂)書き換え開始
20(水)	ヒットラーの復活(カプコン)発売
21(木)	
22(金)	Ⓒカイの冒険 ザ・クエスト・オブ・カイ(ナムコ)発売 Ⓓコナミック アイスホッケー(コナミ)発売 Ⓓカラテチャンプ(データイースト)発売 Ⓒカケフくんのジャンプ天国スピード地獄(ビック東海)発売
23(土)	
24(日)	
25(月)	
26(火)	Ⓒレインボーアイランド(タイトー)発売 Ⓒ熱血高校ドッジボール部(テクノスジャパン)発売
27(水)	Ⓒめぞん一刻(ボーステック)発売
28(木)	Ⓓビッグチャレンジ柔道選手権(ジャレコ)発売
29(金)	Ⓒ三国志・中原の覇者(ナムコ)発売 Ⓒグレートタンク(SNK)発売 Ⓒ飛龍の拳II・ドラゴンの翼(カルチャーブレーン)発売 Ⓒ水戸黄門2・世界漫遊記(サン電子)発売
30(土)	Ⓒスーパーリアルベースボール(バップ)発売
31(日)	
8 1(月)	
2(火)	
3(水)	Ⓒ太陽の神殿(東京書籍)発売
4(木)	
5(金)	ファミコン必勝本Vol.16発売 Ⓓ爆闘士パットンくん(ソフトプロ)発売

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表わします。

今回は発売予定のソフトがめじろ押し。夏休みにファミコン三昧しようとしている人は、どのソフトを買おうか悩んでしまうよね。そんな時はソフトスクランブルを参考にしてね。ついでにFSくれぐれもヨロシク。



次号は、期待のRPG「イース」を巻頭大特集だ。必勝テク道場「野球ゲームスペシャル」も見逃せないぞ。「ドラゴンボール」の続報も充実、「めぞん一刻」「じゃりン子チエ」のQ&Aも待ってるよ。夏まっさかり、元気なキミのお役に立ちたい次号Vol.16の発売日は、

8/5 金曜日発売

オールカラー

●定価250円

編集後記

戦争シミュレーションは単純にゲームとしてわりきれない、ある種の怖さを感じるという手紙をほぼ同時に二人の主婦の方からいただいた。よくゲームを理解してらっしゃる方のようなのでもう少しご意見を聞きたい。(井)

……………………………………

最近、編集部では「エイリアンクラッシュ」(PCエンジン用　9月発売)がひそかに人気を集めている。隣のマッキーも1日1回はプレイしてるようだ。PCエンジンユーザーは"要チェック"であります。(ハルク)

……………………………………

「シシリアン」って映画を知ってますか?みんなは批難ゴーゴーなんだけど、ボクはとてつもなく愛してしまった。これほどまでに、人と好みが食い違うのは、実は凡人のボクにとっては珍しいことなんだ。(ヒラ坊)

……………………………………

今、ワープロで、わたしだけの「映画カタログ」を作っています。今まで見た、映画やビデオをレビュー入りで綴っています。それにしても自分の記憶力のたよりないこと。次は小説にチャレンジしたいです。(マッキー)

ファミコン必勝本 8月5日号 Vol.15

EDITORS/井上裕務　平林久和　降旗正子　三橋文夫
STAFF/レッカ社　アート・サプライ　キャラメルママ　バナナローブスタジオ　北園政司　辻事務所　成沢大輔　響あきら　藤森英明　ベニー松山　木村茂　越智義久　古橋潔　木宮雅徳　田尻智　杉森健　遊デザイン室　品川るみ　保坂靖一　高城正顕　捧綾
PROOFREADER/フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR/伝陽一郎+X68000

昭和63年8月5日
定価250円
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住所　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電話（編集部)03-239-0237　(営業部)東京03-234-4621　大阪06-204-1966　名古屋052-201-4181
印刷所　中日本印刷株式会社

雑誌コード　27801-8/5
Printed in Japan

NEC

ギャラガ'88
©NAMCO



シューティングゲームの新鋭機が早くもPCエンジンに登場。4つの謎の異次元空間が君を待っているぞ。

ナムコ　7月中旬発売予定　希望小売価格4,900円

ファンタジーゾーン
FANTASY ZONE
©SEGA 1986



アーケード版で大人気のシューティングゲームがPCエンジンに登場。　かわいらしいキャラクターと、パステル調のカラーで再現。

NECアベニュー　9月発売予定　希望小売価格4,900円

パワーリーグ

©1988 HUDSON SOFT

スピード感あふれる野球ゲームの決定版がついにPCエンジンに登場。ダイビングキャッチや打順の入れかえも自由自在。



ハドソン　好評発売中　希望小売価格4,900円

R-TYPE™ II

アールタイプ

©1988 HUDSON SOFT LICENSED FROM IREM CORP.

ハドソン　好評発売中　希望小売価格4,900円

地の底からおぞましい異形生物たちが襲ってくる。これがバイド帝国の逆襲だ。死と隣り合わせの恐怖の連続に、キミはたえられるか。

興奮の連発を体感しろ!

~ますますひろがるPCエンジンのソフト群。~

戦いがある。夢がある。感動がある。
ソフト群が続々と登場して、
PCエンジンの世界が限りなくひろがるぞ。
超リアルなビジュアルが、
スーパーエキサイティングなサウンドが、
ゲームセンターの興奮をそのままに
いま、PCエンジンでよみがえる。

プロ野球ワールドスタジアム

WORLDSTADIUM
©NAMCO

野球ゲームがさらにスリリングになった。最新ドーム型球場で繰り広げられる熱き戦いがPCエンジンでよみがえる。

ナムコ　好評発売中　希望小売価格4,900円

戦国麻雀

©1988 HUDSON SOFT

乱れ切った世の中を、麻雀で天下統一だ。家康、信長、秀吉がいる。ねね、淀君、山内一豊の妻がいる。天下をとるのは、誰だ。



ハドソン　好評発売中　希望小売価格4,900円

ビデオ端子、ステレオ端子出力の AVブースター



ビデオやステレオに出力できるAVブースター。512色の美しいグラフィックをビデオで楽しんだり、6重和音のパワフルなサウンドをステレオで本格的に楽しめます。

3,500円

連射ができる ジョイントコントローラー・ターボパッド

2,680円

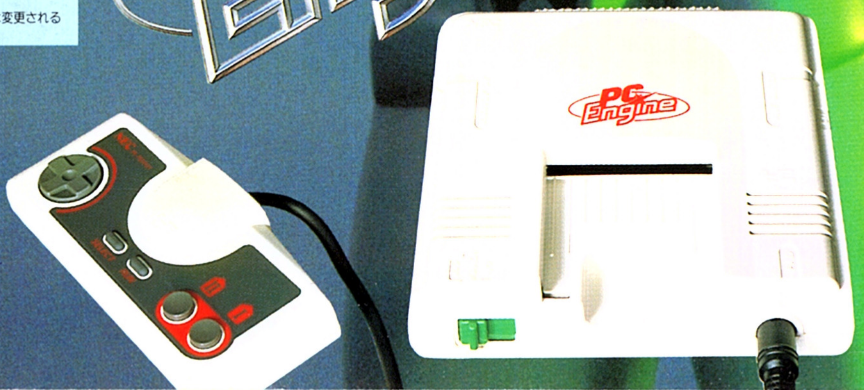
コントローラーが5コつなげる 拡張アダプター・マルチタップ

2,480円

8月発売予定
★ワタル　8月中旬発売予定
★エイリアンクラッシュ　8月中旬発売予定
★定吉七番　8月下旬発売予定
★魔境伝説　8月下旬発売予定

以下続々封切予定
★ワードナの森
★ゲートボール
◇タイトル・発売日等は変更される場合があります。

PC Engine



ピーシーエンジン
PC Engine
標準価格24,800円

HE system

DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社



SUPER Black Onyx

君は、このオニキスタワーと呼ばれる迷宮の謎を解き、1,648人目の勇士となって、伝説の宝石ブラックオニキスを見つけだせるか！

- 君の目から見た自然なダンジョンが今迄にない大きさで表示されます。
- それはあたかも自分がダンジョンに入り冒険している気分になります。
- 戦闘シーンでは君が実際にコントローラを使いモンスターを倒していきます。
- リアルなアニメーションと共に緊張感あふれる戦いが最後迄楽しめます。



本格的ダンジョンタイプロールプレイングゲーム
2Mバッテリーバックアップ付ROM　¥5,900

スーパーブラックオニキス

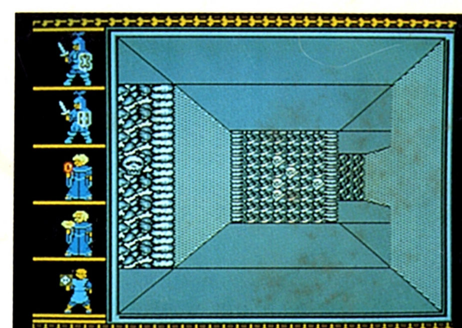
7月14日発売

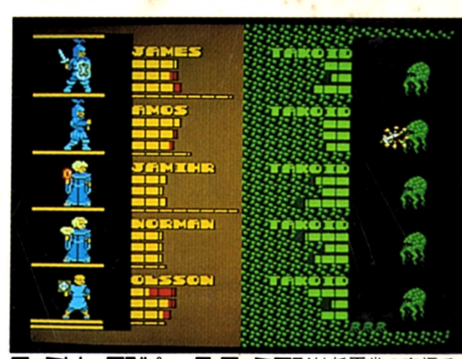
本日7月15日よりコンテスト開始！

さあ、君も勇士となって数々のモンスターと闘いながら、オニキスタワーの謎を解き、伝説の宝石〝ブラックオニキス〟を見つけてくれ！オニキスを見つけると、神秘的なグラフィックと共にパスワードが画面に表示される。それをパッケージの中に入っているコンテストカードに記入してBPSへ送ってくれ！抽選で1500名の勇士に下の豪華賞品をプレゼントしちゃうぞ！がんばってクリアしよう！

コンテスト期間：7月15日〜8月31日（このコンテストは早い者勝ちではありません。夏休み中じっくりプレイできます。）

プレゼント賞品：ブラックオニキス賞……本物のオニキス、終了認定証
HERO賞…………ロゴマーク入り特製キーホルダー
MAGE賞………………イラスト入りテレホンカード
MONK賞…………イラスト＋アイテム表付したじき
ビーピーエス賞………………………特製ステッカー





ファミコン必勝本　8月5日号
昭和63年8月5日発行　第3巻第15号（通巻52号）
発行人　蓮見清一　編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5　雑誌編集部☎03(239)0237
定価250円
雑誌　27801-8/5　ⒸJICC出版局　1988　印刷　中日本印刷　Printed In Japan